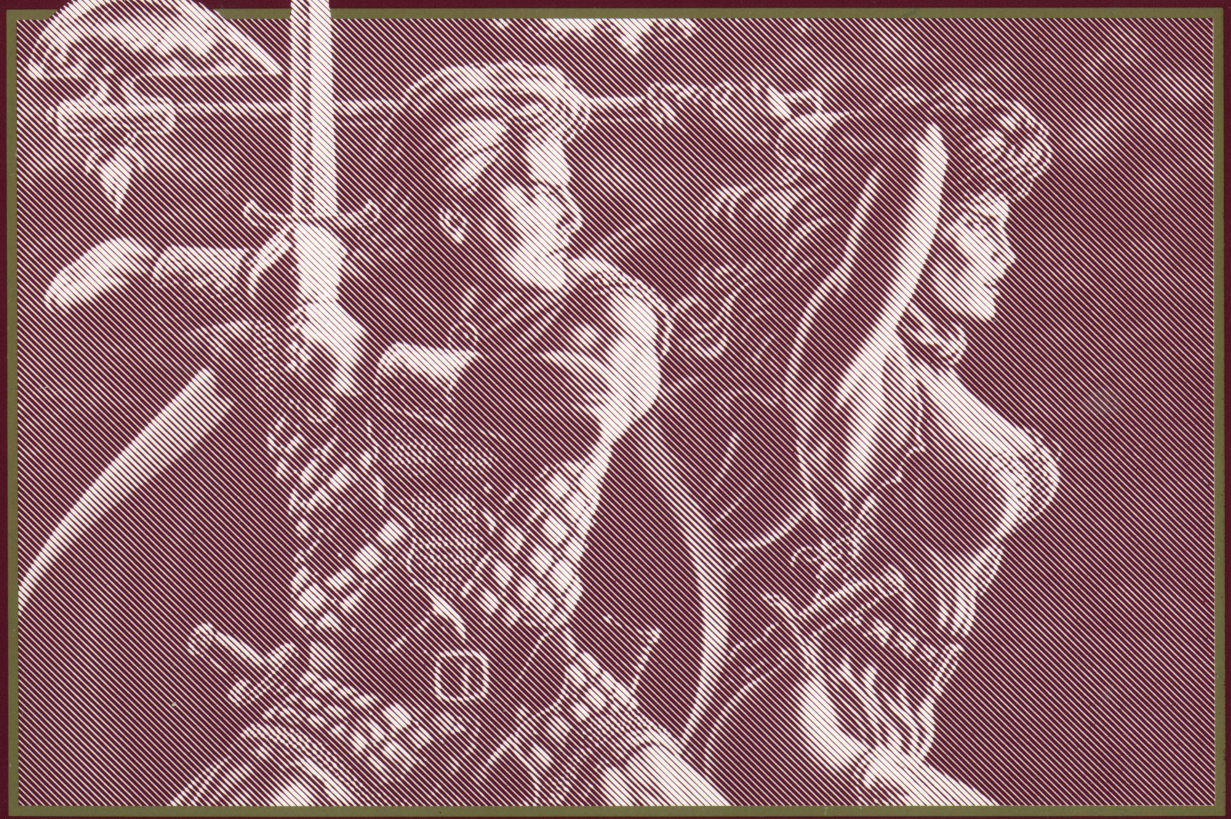
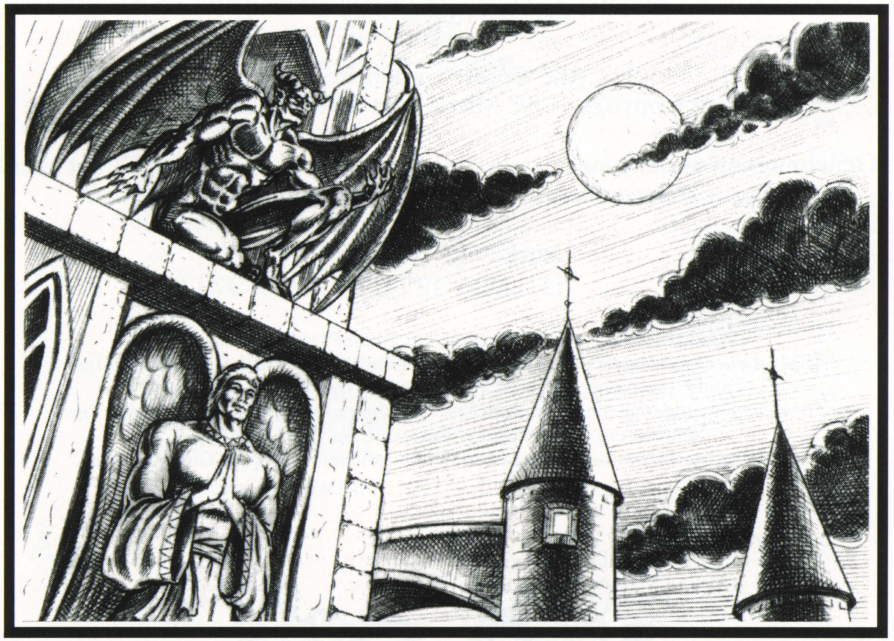
Darklands™



MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

Darklands™



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Darklands

Das Fantasy-Rollenspiel im Deutschland des Mittelalters

MicroProse Limited
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury,
Gloucestershire GL8 8LD
Tel: +44 (0)666 504326

Alle Rechte vorbehalten.
Copyright 1992 MicroProse Software, Inc.

Dieses Buch darf ohne Genehmigung weder ganz noch in Auszügen reproduziert, vervielfältigt oder kopiert werden. Kurze Passagen können allerdings zu Zitatzwecken verwendet werden.

Druck: 9 8 7 6 5 4 3 2 1

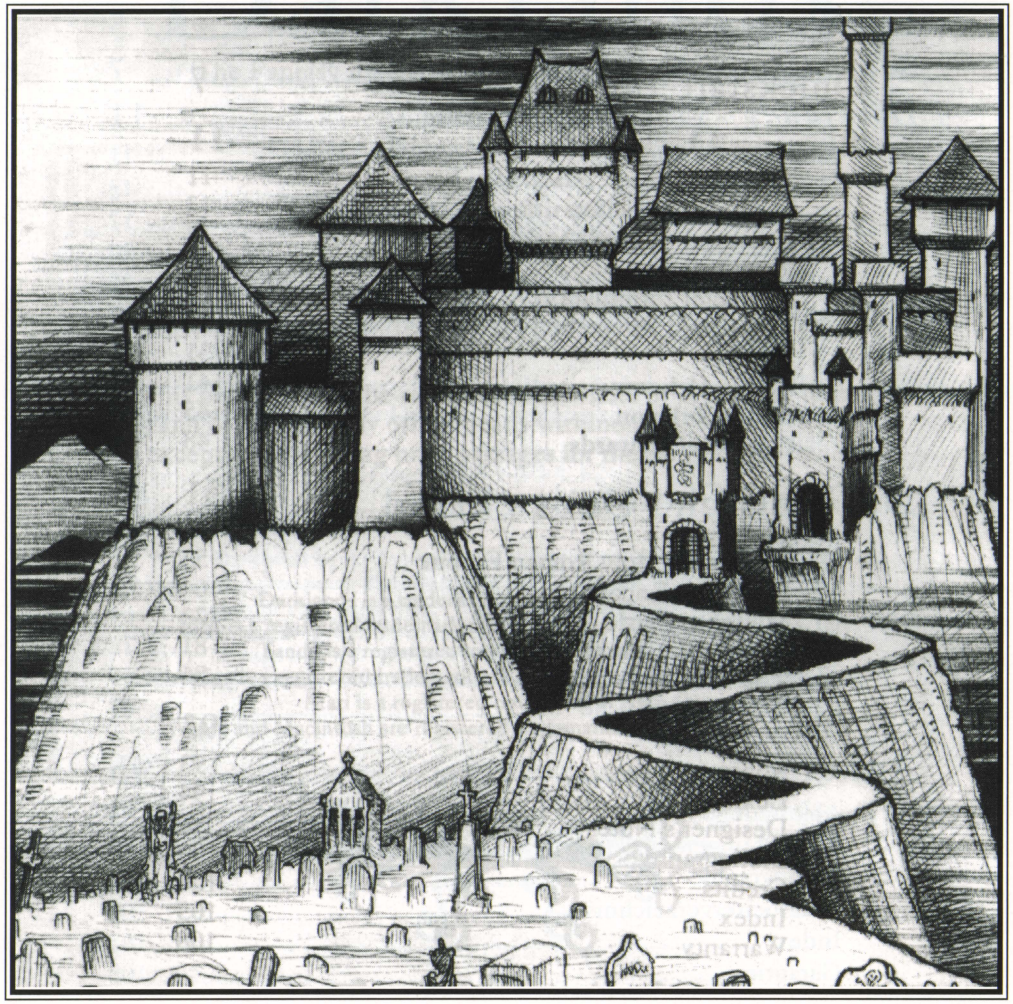
Darklands ist ein Warenzeichen von MicroProse Software, Inc.
IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines, Inc.
Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen von Tandy Corporation
Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore Business Machines, Inc.
Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von Atari Corp.
Apple und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc.

Inhaltsverzeichnis

Einführung 5
Schnellstart-Anleitung 7
Darklands - Der Spielverlauf 11
- Anfangsoptionen 11
- Das Erstellen von Spielfiguren 13
- Die allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste 17
- Informationen über die Spielgruppe 20
- Informationen über die Spielfiguren 22
- Reise und Interaktion 27
- Der Kampf 31
- Alchemie 41
- Religion 45
- Ziele und Belohnungen 48

Das Gotische Deutschland 51
- Einführung 51
- Das Leben im Heiligen Römischen Reich 53
- Germanische Begegnungen 64
- Der Kampf im Mittelalter 72
- Alchemie im Mittelalter 82
- Die Universelle Kirche 87

Anhang 95
- Abkürzungen 95
- Anmerkungen des Designers 96
- Bibliographie 100
- Mitarbeiterverzeichnis 104
- Index 105
- Garantie 108



Einführung

Willkommen in *Darklands*, einem phantastischen Land, wo Ritter in glänzenden Rüstungen von hoch aufragenden, mit Zinnen bestückten Burgen aus über ihre Untertanen herrschen; wo eine gewöhnliche Reise zum gefährlichen Abenteuer wird; wo Kirchenmänner über rätselhafte Wunderkräfte verfügen, während die Hexenmeister der Alchemie ihre erstaunlichen magischen Mixturen bereiten.

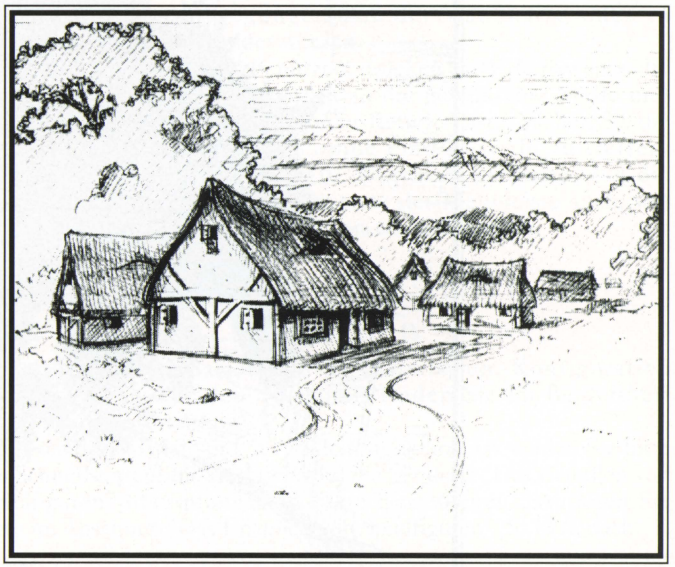
Dies ist ein Reich des Chaos und der Gewalt. Straßen und Flüsse bergen Gefahren. Die Justiz ist fragwürdig. Bestechung und Korruption gehören zum Alltag. Die dunkelsten Ängste der Menschen werden zur Realität: entsetzliche Drachen verwüsten das Land, seltsame Kreaturen treiben in den Bergwerken ihr Unwesen, abscheuliche Hexen sprechen zerstörerische Flüche aus, und Mitglieder teuflischer Kultgemeinschaften umgarnen die Ahnungslosen.

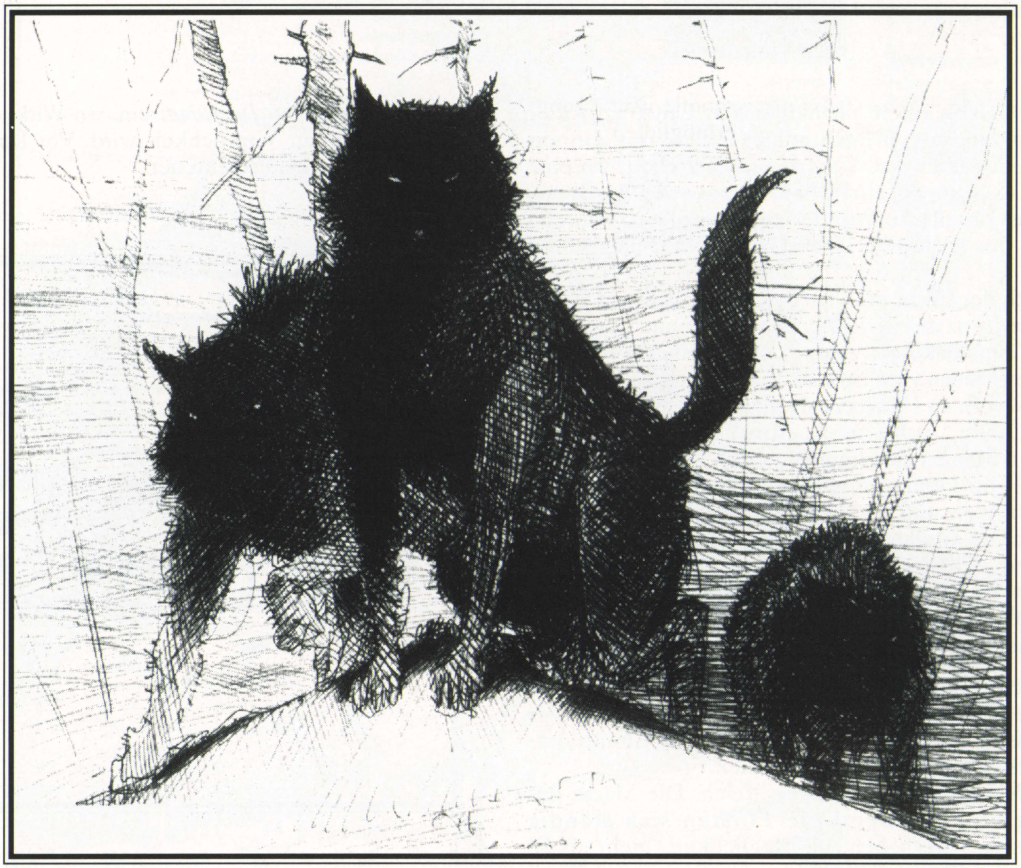
Darklands spielt im Deutschland des 15. Jahrhunderts. Die seltsamen, wundersamen und magischen Elemente reflektieren damals weitverbreitetes Gedankengut, verankert in Aberglauben und Mythen in einem Zeitalter vor Wissenschaft und Logik, in dem alles möglich schien. Kurz gesagt: Was die Menschen im Deutschland des Mittelalters möglicherweise als wahr empfanden, wird in *Darklands* tatsächlich zur Realität.

Darklands ist ein Fantasy-Rollenspiel. Sie führen eine Gruppe von Helden an, die unsterblichen Ruhm anstreben. Mit Hilfe des Figurenerstellungssytems können Sie Ihre eigenen Abenteurer schaffen oder bereits vorhandene Figuren wählen.

Sie reisen durch das Heilige Römische Reich. Die Macht des Kaisers scheint gering, während die Fürsten sich ständig gegenseitig bekämpfen. Sie haben die Möglichkeit, mehr als 90 verschiedene Städte, zahllose Schlösser, Ortschaften und Klöster zu besuchen. Auf Ihren Reisen werden Sie beispiellosen Gefahren und Schrecken begegnen. Dadurch bieten sich Ihnen viele Gelegenheiten zu wahrhaft heroischen Taten, die in die Geschichte eingehen werden. Der Ruhm Beowulfs, Rolands und anderer noch heute bekannter Helden des Mittelalters könnte neben dem Ihren bald verblassen.

Wir laden Sie zu *Darklands* ein, wo Wirklichkeit zur Phantasie und Phantasie zur Wirklichkeit wird. Vor Ihnen liegt ein Leben voller Erlebnisse und Abenteuer...





Schnellstart-Anleitung

Hierbei handelt es sich um eine einfache und schnelle Einführung in die Welt von *Darklands*. Sie soll es Ihnen ermöglichen, ohne Probleme in das Spiel einzusteigen. Bei speziellen Fragen zu Einzelheiten, besonderen Optionen und zur stufenweisen Einführung lesen Sie bitte das Kapitel "Spielverlauf". Auf der beigelegten Tastaturkarte finden Sie eine kurze Zusammenfassung aller Tastaturbefehle.

Tastatur und Maus

MAUS: *Darklands* erfordert eine Maus und kann teilweise mit der Tastatur gespielt werden. Wollen Sie Gegenstände mit der Maus wählen, dann betätigen Sie den linken Mausknopf (LMK). Wollen Sie Gegenstände auf dem Bildschirm bewegen, so halten Sie den LMK gedrückt und "ziehen" den Gegenstand auf die gewünschte Stelle.

Die meisten Optionen werden markiert, wenn sich der Cursor genau über ihnen befindet. Abrollbare Listen weisen oben und unten eine "Scroll-Leiste" auf. Betätigen Sie den LMK auf der "Scroll-Leiste", dann wird die Markierung nach oben oder unten verschoben.

Durch Drücken des rechten Mausknopfs aktivieren Sie die versteckte Menüleiste. Um Optionen darauf auszuwählen, bewegen Sie die Markierung mit der Maus bei gedrücktem Mausknopf auf die gewünschte Option und lassen dann den Knopf los.

TASTATUR: Einige Mausauswahlfunktionen können auch mit Hilfe der Tastatur ausgeführt werden. Dadurch besteht die Möglichkeit, Maus- und Tastaturbefehle nach Belieben zu kombinieren. Das Gestaltungskonzept entspricht einer vereinfachten Form des in MicroSoft Windows® und Apple Macintosh verwendeten Systems.

Einige Optionen werden zunächst mit Hilfe der Cursortasten markiert und dann durch die Return-Taste aktiviert. Andere Optionen können durch Druck auf die entsprechende Taste abgerufen werden, wie z.B. die Kampfbefehle. Durch Drücken des entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur wird die Option gewählt. In komplexeren Situationen markieren Sie zunächst die gewünschte Option und aktivieren sie dann mit Hilfe des entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur. In einigen wenigen Situationen (insbesondere bei den "Informationen über die Spielfiguren") erscheinen keine Optionen auf dem Bildschirm. In diesem Fall finden Sie die entsprechenden Aktionstasten auf der beigelegten Tastaturkarte.

Sie können nicht nur die Cursortasten, sondern auch das numerische Tastenfeld verwenden. Dies bedeutet, daß 1, 3, 7, und 9 für diagonale Bewegungen auf der Landkarte oder in Kampfsituationen verwendet werden.

Um die Menüleiste zu benutzen, drücken Sie F10, bewegen die Markierung mit den Cursortasten an die gewünschte Stelle und treffen Ihre Wahl durch Drücken der Return-Taste. Wollen Sie die Menüleiste wieder verlassen, ohne eine Auswahl zu treffen, drücken Sie einfach erneut F10. Beachten Sie bitte, daß die meisten zur Wahl stehenden Aktionen der Menüleiste auch, wie angegeben, über die Tastatur aktiviert werden können.

Installation, Einstellen und Laden

Detaillierte Informationen über Installation, Konfiguration (Einstellen) und Laden des Spiels finden Sie im Begleitheft "Installation & Anleitung".

Nach dem Laden und der Einleitungsanimation wählen Sie bitte die Schnellstartoption. Dadurch wird die Sequenz "Das Erstellen von Spielfiguren" übersprungen. Weitere Einzelheiten dazu lesen Sie bitte im Abschnitt "Das Erstellen von Spielfiguren", S. 13 ff, nach.

Spielgruppe und Ziele

Ihr Ziel ist es, Ruhm und Ehre zu erwerben. Je berühmter Sie werden, desto länger wird man sich Ihrer erinnern. Durch Heldentaten, das Bekämpfen von Unrecht oder Ihre Präsenz bei bedeutenden Ereignissen verbessert sich der Ruf Ihrer Gruppe.

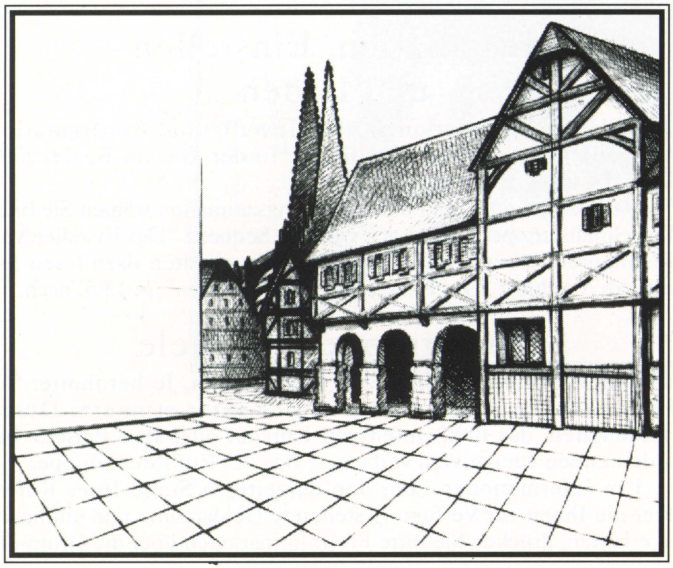
Um Informationen über den derzeitigen Stand Ihres Rufes, über die Ihnen zur Verfügung stehende Geldsumme und ähnliches zu erhalten, drücken Sie bitte F6 (Informationen über die Gruppe).

Informationen über die Spielfiguren

Sie möchten wahrscheinlich mehr über die einzelnen Personen Ihrer Gruppe erfahren. Um Informationen zu den einzelnen Figuren zu erhalten, klicken Sie bitte mit dem LMK das entsprechende Figurenkästchen (auf der linken Bildschirmseite) an, oder drücken die Tasten F1 bis F5. Diese Figurenkästchen listen die momentane Ausdauer, Stärke und GG (die Gunst der Götter gegenüber der Person) als Diagramm und in numerischen Maßeinheiten auf. Da diese drei Werte starken Schwankungen unterliegen, sind sie während des Spiels immer sichtbar.

Der sog. Figureninformationsschirm bietet Ihnen vollständige Informationen zu jeder Spielfigur. Mit dem LMK können Sie eine der Informationsanzeigen anklicken oder die Markierung über den Bildschirm ziehen und dann die Return-Taste drücken. Unter "Ausrüstng.", "Formeln" und "Heilige" finden Sie abrollbare Listen.

Um eine bestimmte Waffe oder Rüstung verwenden zu können, markieren Sie den gewünschten Gegenstand und drücken dann "A". Durch Drücken von "P" können Sie sich bestimmte alchemistische Mixturen zunutze machen. Die Kräfte einer Reliquie werden durch Drücken von "R" aktiviert. Um einen Gegenstand abzulegen (d.h. ihn auszurangieren), drücken Sie "D". Betätigen Sie die Tasten "1" bis "5", um einen Gegenstand einer anderen Person zuzuordnen, oder ziehen Sie den Gegenstand mit der Maus bei gedrücktem linken Mausknopf (LMK) in ein anderes Figurenkästchen oder auf die Waffenanzeige, die die momentan getragenen bzw. benutzten Waffen und Rüstung auflistet. Auch in diesem Fall verwenden Sie bitte die Tastatur, um Gegenstände auszurangieren.



Die Liste der Formeln dient ausschließlich der Information.

Die Liste der Heiligen beschreibt nicht nur die wundersamen Fähigkeiten eines jeden Heiligen, Sie können auch sofort ein Gebet an ihn bzw. sie richten und um Hilfe bitten. Selbstverständlich sinkt dadurch die GG (Göttliche Gunst), doch können Sie diese im Verlauf des Spiels an anderer Stelle wieder ergänzen.

Um den Figureninformationsschirm zu verlassen, klicken Sie entweder erneut das Figurenkästchen mit der Maus (LMK drücken) an oder betätigen die entsprechende Funktionstaste (am linken Bildschirmrand).

GRUPPENLEITUNG: Jedes Mitglied der Gruppe kann Gruppenanführer bzw. -sprecher werden. Sie können einen neuen Anführer ernennen, indem Sie auf dem Figureninformationsschirm "K. Anführer" (Kein Anführer) mit dem LMK anklicken. Eine schnellere Methode besteht darin, die Controltaste (ctrl) gedrückt zu halten und eine der Funktionstasten F1 bis F5 zu betätigen.

Reisen und Erholung

IM GASTHAUS: Sobald Sie den Figureninformationsschirm verlassen, kehren Sie zur eigentlichen Planung des Abenteuers zurück. Die hier zur Wahl stehenden Optionen entsprechen dem Interaktionskonzept des gesamten Spiels. Wählen Sie die Option "... Euch für X Groschen und X Pfennige ein gutes Essen und 8 Stunden Schlaf zu gönnen", um im Gasthof zu verweilen.

Jedesmal, wenn Sie auf dem Bildschirm eine Liste dieser Menüoptionen sehen, dann erhalten Sie Tips und Hilfsinformationen, indem Sie die "Shift"-Taste gedrückt halten, während Sie die einzelnen Optionen markieren. Je nachdem, welcher Schwierigkeitsgrad gewählt wurde, erhalten Sie daraufhin entsprechende Hilfsinformationen.

Wählen Sie zunächst die Option "... ein Zimmer zu nehmen, um hier studieren, arbeiten, beten und experimentieren zu können". Sie können nun jedem der Gruppenmitglieder verschiedene Tagesbeschäftigungen zuteilen, wie z.B. Beten (um die GG/Göttliche Gunst zu ergänzen), Wiedererlangung der Stärke (um Wunden auszuheilen), Lernen und Ausbildung (wenn Sie

Lehrmeister gefunden haben), Geld verdienen (erweist sich als nützlich, wenn sich momentan nichts Aufregenderes bietet), und die Alchemie. Um einem Gruppenmitglied eine Tätigkeit zuzuweisen, markieren Sie die gewünschte Spielfigur und klicken dann den purpurroten Buchstaben mit dem LMK an oder drücken den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur. Wählen Sie zum Abschluß nun eine der Optionen am unteren Bildschirmrand ("Ihr werdet heute: siehe oben..." oder "Ihr geht").

Die Option "... stellt Mixturen her" ermöglicht es einem der Gruppenmitglieder, bestimmte Mixturen zuzubereiten. Wählen Sie zunächst eine der Formeln. Daraufhin erscheint ein Fenster, das die Erfolgschance und die benötigten Zutaten aufführt. Verfügen Sie über diese und die erforderlichen Fähigkeiten, so können Sie ein oder mehrere Fläschchen der Mixtur herstellen. Dies ist jedoch nur Teil der Planung - die eigentliche Ausführung findet erst statt, wenn Sie zum Hauptauswahlschirm zurückkehren und "Ihr werdet heute: siehe oben..." anklicken.

REISEN: Um die Stadt zu verlassen, gehen Sie vom Gasthof auf die Hauptstraße und von dort durch das Haupttor aus der Stadt hinaus. Sie werden sich daraufhin auf der Reiselandkarte wiederfinden. Benutzen Sie nun entweder die Cursortasten, oder klicken Sie Ihr Ziel mit dem LMK an.

Der Kampf

Lassen Sie uns als nächstes eine Kampfsituation herbeiführen. Die einfachste Methode ist es, in die Stadt zurückzukehren, die Sie eben verlassen haben, und die Wachen bei Tageslicht anzugreifen.

Ein Kampf besteht im allgemeinen aus zwei Phasen: einer "Befehlspause" und einer "Echtzeit-Kampfaktion" (tatsächlicher Zeitablauf). Während der Befehlspause kann jedes Mitglied der Gruppe Befehle erhalten. Während der Echtzeit-Kampfaktion beobachten Sie die eigentliche Auseinandersetzung. Sie können das Kampfgeschehen so oft Sie wünschen unterbrechen, um weitere Befehle zu erteilen.

Der Kampf beginnt in der "Befehlspause". Sie müssen Ihren Spielfiguren nun Befehle erteilen. Um Sie daran zu erinnern, daß Sie sich in der "Befehlspause" befinden, wird der Gruppenanführer automatisch markiert.

Drücken Sie nach Erteilung der Befehle die Leertaste, so beginnt der Kampf. Lehnen Sie sich nun zurück und schauen Sie zu.

BEFEHLE: Wählen Sie (1) eine Spielfigur und (2) einen Befehl, sowie wenn nötig (3) ein Ziel.

Um eine Figur auszuwählen, können Sie entweder die Maus verwenden (mit dem LMK eine Figur anklicken), oder eine Zahl von "1" bis "5" auf der oberen Tastenfeldreihe (*nicht* auf dem numerischen Ziffernblock!) drücken. Der Kampf wird daraufhin unterbrochen, und Sie befinden sich wieder in der "Befehlspause".

Sie gelangen auch über die Leertaste zu einer "Befehlspause". Wählen Sie nun eine Spielfigur (oder geben Sie einfach dem Gruppenanführer Befehle; er wird in diesem Fall automatisch gewählt).

Verwenden Sie die herunterziehbaren Menüs "Befehle" oder "Angriff", um einen Befehl auszuwählen. Die gebräuchlichsten Optionen sind: "Geht nach", "Std.-Angriff", "Schußw. benutzen" (wenn die Figur eine Schußwaffe besitzt), und "Werfen" (sollte die Figur über eine Mixtur verfügen). Lautet der Befehl "Std.-Angriff", so nähert sich die Figur dem Feind und greift an, sobald sie in Reichweite des Gegners ist.

Wird der linke Mausknopf (LMK) gedrückt gehalten, so kann ein Ziel bestimmt werden. Der Mauszeiger verändert dabei seine Form. Der Punkt, an dem der Mausknopf losgelassen wird, stellt das neue Ziel dar. Falls Sie die Tastatur verwenden, dann betätigen Sie bitte die Cursortasten zum Bewegen des Zielsymbols und drücken dann "Return".

Haben Sie einem Gruppenmitglied Befehle erteilt, dann können Sie nun entweder einer anderen Figur Kampfanweisungen geben oder zur Echtzeit-Kampfaktion übergehen.

Geben Sie ruhig verschiedene Befehle. Wünschen Sie einen kurzen Kampf, so befehlen Sie jeder Figur, eine in diesem Fall andere Wache anzugreifen.

DIE ECHTZEIT-KAMPFAKTION (tatsächlicher Zeitablauf): Diese wird durch die Leertaste aktiviert.

DER KAMPF: Greift eine Spielfigur gezielt einen Feind an, dann verdoppeln sich die Diagramme im Figurenkästchen. Ausdauer, Stärke und GG werden nun sowohl für das Gruppenmitglied (links), als auch für den Gegner (rechts) aufgelistet.

Bei einem erfolgreichen Schlag erscheint das Maß der Ausdauerschädigung in roter Schrift über dem Gegner. Trifft der

Feind ein Gruppenmitglied, dann erscheint das Maß der Ausdauerschädigung in weißer Schrift über dem Opfer. Die Diagramme verändern sich entsprechend der momentanen Kampfsituation.

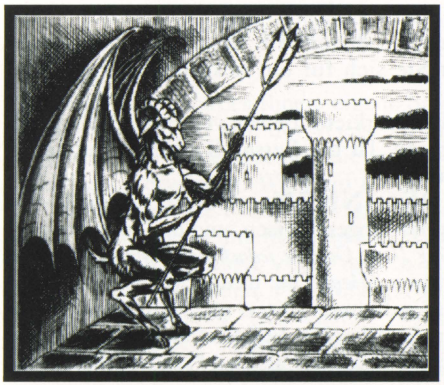
ERGEBNISSE: Ist das Maß der Ausdauer bei Null angelangt, bricht die Figur zusammen. Ist auch die Stärke auf Null gesunken, dann stirbt die Spielfigur. Die meisten Gruppenmitglieder und gegnerischen Figuren brechen zuerst zusammen, bevor sie sterben. Eine besonders schwache Figur kann jedoch sehr schnell nach oder gleichzeitig mit dem Zusammenbruch sterben.

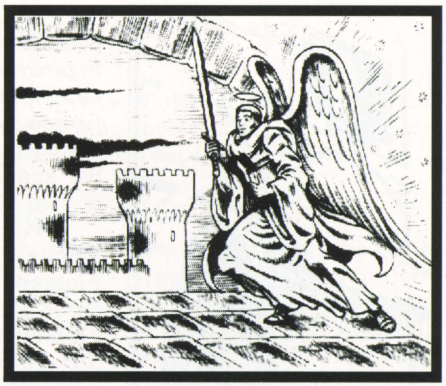
PLÜNDERN: Sollten Sie siegreich aus dem Kampf hervorgehen, können Sie die Gefallenen ausplündern. In diesem Fall erscheinen zwei "Schriftrollen", die die zum Austausch verfügbaren Gegenstände auflisten. Schalten Sie zwischen diesen "Schriftrollen" hin und her, indem Sie entweder die Cursortasten rechts/links oder den LMK verwenden. Eine der zur Auswahl stehenden Optionen am oberen Bildschirmrand bestimmt, wessen Gegenstände unter der Beute gezeigt werden..... (Seite 28-29). Eine weitere bewegt Gegenstände zwischen den beiden Listen hin und her.

Diese Bildschirmart wird häufig verwendet, beispielsweise bei fast allen geschäftlichen Transaktionen. Genauere Angaben über diese "Austauschlisten" finden Sie auf Seite 28-29.

Was nun?

Ihr Versuch, die Stadtwache durch den Wolf zu drehen, hat die Stadtverwaltung gewaltig gegen Sie aufgebracht. Es wäre daher vielleicht angebracht, sich in den Seitenstraßen aufzuhalten oder die Stadt zu verlassen! In *Darklands* haben Sie die Möglichkeit, ganz Deutschland zu erkunden. Dadurch bietet sich ein weites Feld potentieller Aufgaben, Begegnungen und Belohnungen. Obwohl Sie, fast wie im wirklichen Leben, mit so manchem Komplott konfrontiert werden, sollten Sie nicht zu viele Verschwörungen hineinlesen! Ihr Maßstab sollte der "gesunde Menschenverstand des Mittelalters" sein. Fürchten Sie sich nicht davor, selbstlos zu handeln, doch werden Sie dabei nicht zu unvorsichtig!





Darklands - der Spielverlauf

Anfangsoptionen

Mit der Maus oder dem entsprechenden Knopf der Tastatur können Sie die vier unten beschriebenen Optionen auswählen.

Schnellstart

Durch Wahl dieser Option beginnt Ihr *Darklands*-Abenteuer mit den folgenden, vorbestimmten Figuren: **GRETCH, GUNTHER, HANS,** und **EBHARD.** Sie verschwenden also keine Zeit damit, neue Gruppenmitglieder zu erstellen.

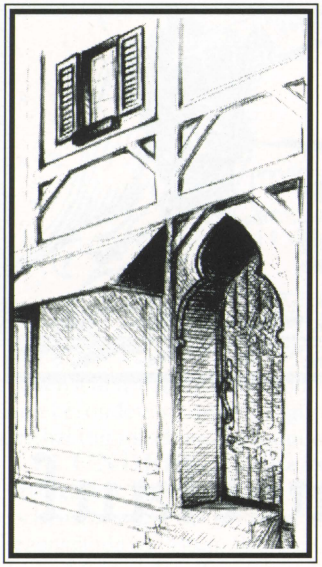
"Gretch" und ihre Freunde bilden eine typische, ausgewogene Gruppe von Abenteurern. Sie verfügen weder über Fähigkeiten oder Charakterzüge, die Ihre Auswahl besonders angemessen erscheinen lassen würden, noch haben sie herausragende Schwächen oder Nachteile.

Obwohl die Gruppe bei Wahl von "Schnellstart" immer gleich bleibt, finden bei jedem neuen Start Zufallselemente Zugang in das Spiel. Deshalb verändern sich geheime Orte und Geschehnisse, wann immer Sie diese Option neu wählen.

Neue Welt schaffen

Auch diese Option startet *Darklands*, doch wurde die Gruppe der Abenteurer hier nicht vorbestimmt. Sie gestalten stattdessen eigene, neue Figuren nach Ihrer Wahl. Wie bei "Schnellstart" wird die *Darklands*-Welt jedesmal neu organisiert und gestaltet, wenn Sie diese Option wählen. Figuren, die für andere "Welten" geschaffen wurden, stehen für die neue *nicht* zur Verfügung. Dadurch können völlig verschiedene Spiele (in völlig verschiedenen "Welten") gleichzeitig laufen, ohne daß ein Spiel dem anderen ins Gehege kommt.

Viele der Optionen können für jede der am rechten Bildschirmrand aufgelisteten Personen verwendet werden. Klicken Sie zunächst eine der Figuren bzw. deren Namen an (LMK). Wählen Sie dann eine der Optionen durch Anklicken des entsprechenden Wortes mit dem purpurroten Buchstaben (LMK).



FIGUR ERSTELLEN: Unabhängig davon, ob und welche Figuren bereits Teil Ihrer Gruppe sind, können Sie neue Spielfiguren schaffen. Im Kapitel "Das Erstellen von Spielfiguren" finden Sie genauere Informationen zu diesem Thema.

FIGURENKÄSTCHEN: Klicken Sie eines der Figurenkästchen auf der linken Seite an, dann erscheint der Figureninformationsschirm, dem Sie Informationen über die entsprechende Person entnehmen können. Im Kapitel "Informationen über die Spielfiguren", S. 22 ff. finden Sie Einzelheiten zu diesem Thema.

DER GRUPPE HINZUFÜGEN: Die markierte Person wird Ihrer Gruppe hinzugefügt und der Name auf der Liste vermerkt. Bedenken Sie bitte, daß Ihre Gruppe nur aus bis zu vier Personen bestehen kann.

In einigen Kampfsituationen wird die Gruppenleitung der ersten Person übertragen, die dem Spiel zugeteilt wird. Denken Sie also daran, wenn Sie Ihrer Gruppe die erste Person angliedern. Detailliertere Informationen finden Sie auf S. 31-32 ff.

AUS GRUPPE STREICHEN: Die markierte Figur wird aus der Gruppe entfernt. Sie ist jedoch noch "am Leben" und kann der Gruppe im weiteren Spielverlauf wieder beitreten.

AUSSEHEN WÄHLEN: Hier werden das Aussehen und die Farben der markierten Person bestimmt. Sie können sowohl das gesamte Aussehen der Figur als auch die Farben verändern. Sind Sie zufrieden mit Ihrer neuen Figur, dann wählen Sie bitte "Beendet".

Das Aussehen einer Figur kann nur bei Gruppenmitgliedern bestimmt werden. Fügen Sie daher Ihre neue Spielfigur zuerst Ihrer Gruppe zu, bevor Sie sich für ein bestimmten Aussehen entscheiden.

FIGUR TÖTEN: Die markierte Person verschwindet von der Liste möglicher Spielfiguren. Ist die Person Teil der Gruppe, so wird sie auch hier entfernt.

ABENTEUER BEGINNEN: Dadurch wird die vorbereitende Selektionsphase abgeschlossen, und das Spiel beginnt. *Sie sollten mit der Gestaltung Ihrer Gruppe jedoch vollkommen zufrieden sein, bevor Sie diese Option wählen!* Die neue "Welt" mit ihren willkürlichen Elementen, geheimen Orten etc. wird durch diese Option "geschaffen". Zu Spielbeginn befindet sich Ihre Gruppe irgendwo in Großdeutschland, damals als das "Heilige Römische Reich" bekannt.

Wichtig: Um die von Ihnen geschaffenen Spielfiguren zu speichern, wählen Sie die Option "Der Gruppe hinzufügen", und sichern dann das Spiel mit der neuen/den neuen Figur(en).

ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ: Rückkehr zu den Anfangsoptionen.

Spiel fortsetzen

Mit dieser Option erhalten Sie Zugriff zu früher gesicherten Spielen.

GESICHERTES SPIEL LADEN: Mit Hilfe der Maus oder der Cursortasten wählen und laden Sie ein früher gesichertes Spiel.

GES. SPIEL LÖSCHEN: Mit Hilfe der Maus oder der Cursortasten wählen und entfernen Sie ein früher gesichertes Spiel. *Warnung:* Einmal gelöschte Spiele können nicht zurückgeholt werden! Wählen Sie diese Option also nur, wenn Sie für das betreffende Spiel keine weitere Verwendung haben.

ZURÜCK ZUM HAUPTMENÜ: Rückkehr zu den Anfangsoptionen.

Das Erstellen von Spielfiguren

Darklands ermöglicht es Ihnen, eigene Spielfiguren zu kreieren. Sie können jede Figur von der Wiege an über 20 bis 65 Jahre lang begleiten und währenddessen die verschiedensten Merkmale und Fähigkeiten erwerben. Während dieser Periode besteht jederzeit die Möglichkeit, die Phase der Figurerstellung zu beenden und die Person zum Helden und Mitglied Ihrer Gruppe zu machen.

Bei der Erstellung von Figuren verfügen Sie über viele ausgeklügelte Optionen. Für Anfänger ist es ratsam, zunächst die bereits vorhandenen "Schnellstart"-Figuren zu verwenden oder sofort zum Kapitel "Informationen über die Spielfiguren" (S. 22 ff.) überzugehen, das die verschiedenen Merkmale und Fähigkeiten der Abenteurer beschreibt.

Anfangsoptionen

Es wird empfohlen, zunächst das Geschlecht und einen Namen zu wählen. Der Name und/oder Spitzname können später manuell geändert werden. Fangen Sie zunächst in der Kindheit der betreffenden Person an.

SIE ZUM MANN MACHEN/IHN ZUR FRAU MACHEN: Damit bestimmen Sie, ob die Person männlich oder weiblich ist. Denken Sie bitte daran, daß das jeweilige Geschlecht einen gewissen Einfluß auf einige der Anfangsmerkmale der Figur hat.

NEUEN NAMEN WÄHLEN: Durch diese Option wird willkürlich ein dem Geschlecht entsprechender Name ausgewählt. Auch Spitznamen werden willkürlich bestimmt. Beide erscheinen auf dem "metallenen" Informationsstreifen am oberen Bildschirmrand.

NEUEN NAMEN EINGEBEN: Hier können Sie selbst einen vollständigen Namen für die Person eingeben. Drücken Sie nach Eingabe "Return". Der Spitzname wird separat (siehe unten) eingegeben. Der neue, vollständige Name erscheint am oberen Bildschirmrand.

SPITZNAMEN ERSTELLEN: Sie können Ihrer Figur hier einen kurzen Spitznamen geben. Drücken Sie nach Eingabe "Return". Die Spielfigur sollte außerdem jedoch auch über einen richtigen Namen verfügen. Der neue Spitzname erscheint am oberen Bildschirmrand.

KINDHEIT BEGINNEN: Mit dieser Option gehen Sie zur nächsten Stufe der Figurenerstellung über. Doch müssen Sie der Figur zuerst einen Namen und Spitznamen geben.

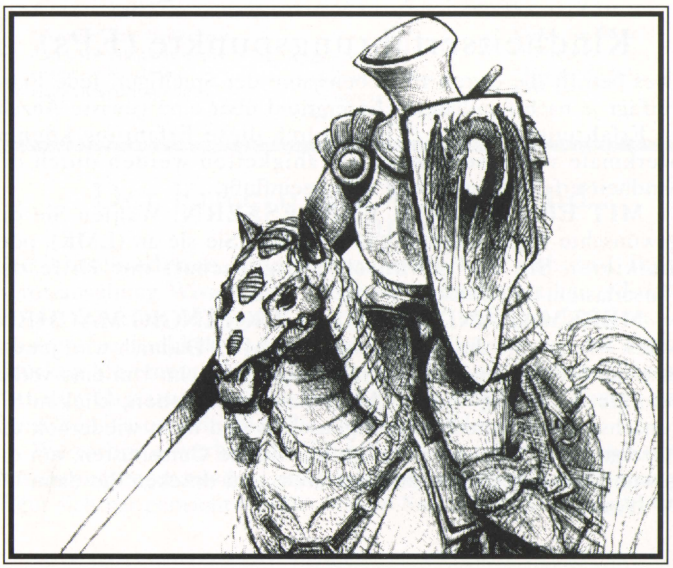
ZURÜCK ZU OPTIONEN: Verwenden Sie diese Option, wird der Figurenerstellungsvorgang abgebrochen. Alle auf diesem Bildschirm erfolgten Eingaben werden daraufhin gelöscht.

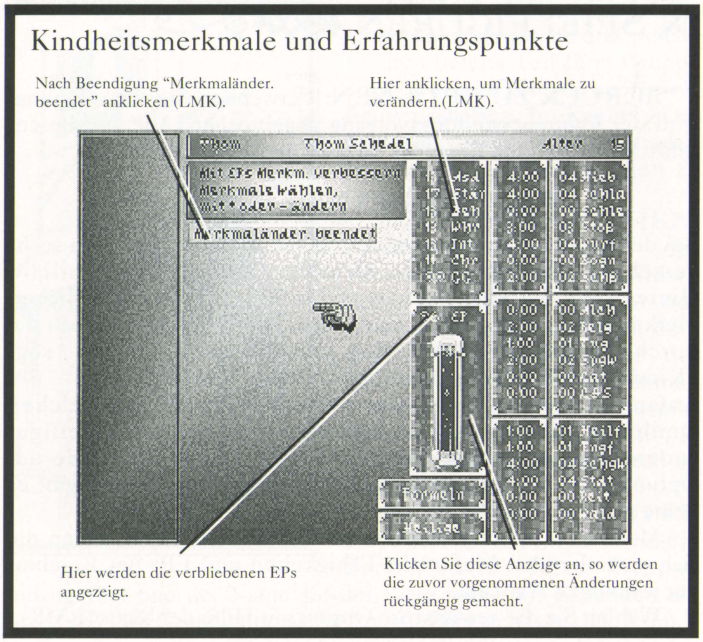
Familiärer Hintergrund

Bei der Geburt einer Figur haben Sie die Auswahl zwischen sechs verschiedenen "familiären Hintergründen". Der familiäre Hintergrund hat einen gewissen Einfluß auf die anfänglichen Merkmale und Fähigkeiten einer Figur. Wichtiger sind jedoch die durch den familiären Hintergrund bestimmten sog. "Kindheitserfahrungspunkte" (EPs), mit denen die Anfangsmerkmale verbessert werden. Je nachdem, welchen familiären Hintergrund Sie bestimmen, stehen der Spielfigur andere Tätigkeiten/Berufe zur Verfügung. Da aber jede der Optionen sowohl Vor- als auch Nachteile mit sich bringt, gibt es keine perfekte Wahl.

Markieren Sie die verschiedenen Optionen, dann zeigen die sich verändernden Merkmale, Fähigkeiten und EPs das Ergebnis der jeweiligen Wahl auf.

Wählen Sie die gewünschte Option mit Hilfe der Maus (LMK).





Kindheitserfahrungspunkte (EPs)

Dies betrifft die ersten 15 Lebensjahre der Spielfigur. Jede Figur verfügt je nach familiärem Hintergrund über eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten (EPs). Durch diese Erfahrung können Merkmale verbessert werden. Fähigkeiten werden durch die Kindheitserfahrungen jedoch *nicht* beeinflußt.

MIT EPS MERKM. VERBESSERN: Wählen Sie die gewünschte Eigenschaft aus und klicken Sie sie an (LMK), oder markieren Sie die gewünschte Eigenschaft mit Hilfe der Cursortasten, und drücken Sie die "+"-Taste.

MERKMALÄNDERUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN: Maus: Klicken Sie die EP-Anzeige an (LMK). Dadurch wird jeweils eine der Merkmaländerungen rückgängig gemacht. Um eine vorher erfolgte Änderung anderer Merkmale aufzuheben, klicken Sie zunächst die entsprechende Eigenschaft und dann wiederholt die Anzeige an (LMK), oder verwenden Sie die Cursortasten, um die gewünschte Eigenschaft zu markieren, und drücken Sie dann die "-"-Taste.

Anmerkung: Nach einer bestimmten Phase im Spielverlauf kostet das Verbessern von Merkmalen mehr als einen EP. Beachten Sie, daß den Merkmalen einer Spielfigur in Bezug auf die Verbesserung Grenzen gesetzt sind. Das Maß "menschlicher Merkmale" liegt zwischen 10 und 40, der Durchschnitt bei 25.

MERKMALÄNDER. BEENDET: Nach Beendigung der Merkmaländerungen klicken Sie entweder "Merkmaländer. beendet" an (LMK) oder drücken die "D"-Taste. Damit ist die Kindheit abgeschlossen, und das Erwachsenenleben beginnt. Im Gegensatz zur heutigen Zeit begann der "Ernst des Lebens" im Mittelalter schon mit ca. 15 Jahren.

Berufswahl

Diese erfolgt im 15. Lebensjahr und kann alle 5 Jahre verändert werden. Über 35 Berufe stehen zur Wahl, doch zum jeweiligen Zeitpunkt stehen immer nur einige wenige zur Verfügung.

Anfangs bestimmt der familiäre Hintergrund die der Figur zur Verfügung stehenden Berufe, später die früheren Berufe und/oder Merkmale. In einigen Fällen muß die Figur einer genau festgelegten "Kette" von Tätigkeiten folgen, um den Gipfel des Erfolges zu erreichen.

MARKIERUNG: Markieren Sie die verschiedenen Berufsoptionen, dann zeigen die Fähigkeitsverbesserungen und die EPs automatisch das Potential der jeweiligen Berufswahl auf. Während der ersten beiden ausgeübten Berufe erhalten die Figuren einen Erfahrungsbonus.

VERÄNDERUNG DER FÄHIGKEITEN: Neben jeder aufgeführten Fähigkeit finden Sie zwei Zahlen. Die erste Zahl gibt an, in welchem Maß sich die Fähigkeiten in diesem Beruf automatisch verbessern bzw. verschlechtern. Die zweite Zahl weist darauf hin, in wie weit eine Fähigkeit unter Verwendung von EPs verbessert werden kann.

Beispiel: Die Zahl "2:04" neben einer Fähigkeit bedeutet, daß der betreffende Beruf die Fähigkeit um 2 Punkte verbessert. Wenden Sie zusätzlich noch EPs auf, so können bis zu 4 Fähigkeitspunkte hinzukommen. Verwenden Sie also die erforderlichen EPs, so gewinnen Sie 6 Fähigkeitspunkte.

AUSWAHL: Sie treffen Ihre Berufswahl für die nächsten fünf Jahre entweder durch Anklicken (LMK) oder durch Drücken der Return-Taste.

Berufserfahrung (EP)

Übt eine Figur fünf Jahre lang denselben Beruf aus, werden bestimmte Fähigkeiten verbessert. Die EPs der betreffenden Person können für verschiedene zusätzliche Fähigkeitsverbesserungen eingesetzt werden.

VERÄNDERUNG DER FÄHIGKEITEN: Klicken Sie eine bestimmte Fähigkeit an (LMK) oder verwenden Sie die Cursortasten in Verbindung mit der "+"-Taste. Die Fähigkeit wird dann um einen Punkt verbessert.

Die Möglichkeit, Fähigkeiten zu verbessern, wird durch die zur Verfügung stehenden EPs begrenzt. Normalerweise kostet jede einzelne Verbesserung einen EP. Hat die Figur einen hohen Fähigkeitsgrad erreicht, kann eine weitere Verbesserung jedoch zwei oder mehr der verbleibenden EPs kosten.

Die festgesetzten Verbesserungswerte sind auf das Maß der möglichen Fähigkeitsverbesserung beschränkt. Verbessern Sie eine Fähigkeit, so wird die Zahl auf der rechten Seite auf das noch zur Verfügung stehende Verbesserungsmaß verringert.

VERBESSERUNGEN RÜCKGÄNGIG MACHEN: Es bestehen zwei Möglichkeiten, eine Verbesserung rückgängig zu machen: entweder durch Anklicken (LMK) der EP-Anzeige (wie bei den Merkmalen) oder durch die Cursortasten (Markieren der gewünschten Zeile) in Verbindung mit der "-"-Taste.

NÄCHSTER BERUF: Wählen Sie diese Option nur, wenn Sie alle EPs verwendet haben. Nicht eingesetzte EPs können nicht aufbewahrt werden. Verwenden Sie also bitte alle EPs, bevor Sie diese Option wählen.

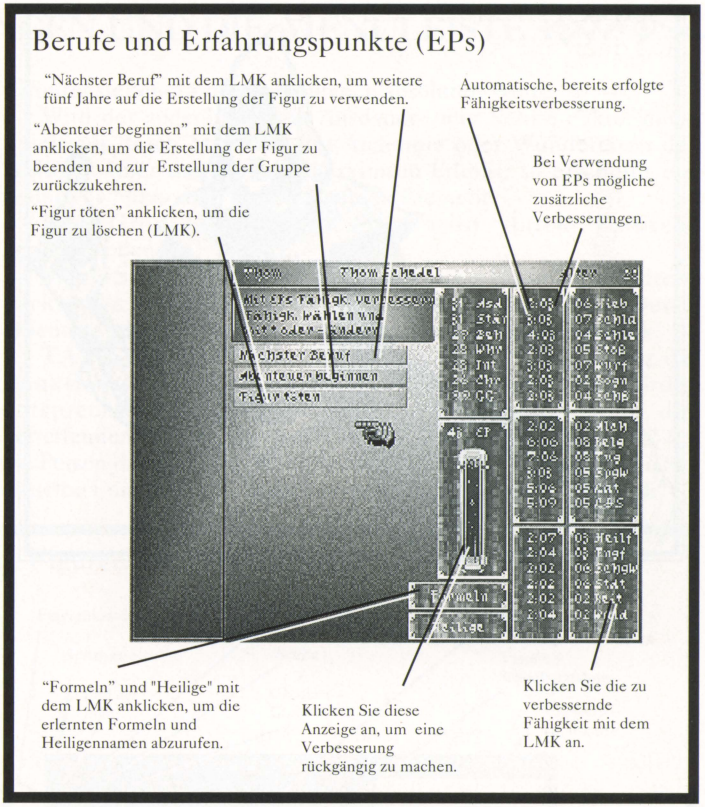
Sie gelangen dann zurück zur Option "Beruf wählen", wo Sie die berufliche Laufbahn der nächsten fünf Jahre bestimmen.

ABENTEUER BEGINNEN: Wählen Sie auch diese Option nur dann, wenn Sie alle EPs verbraucht haben.

Die Figur wird dann in die Datei der "verfügbaren Abenteurer" eingegliedert und kann später nach Wunsch Teil der Gruppe werden. Sie gehen daraufhin zurück zur Option "Neue Welt schaffen".

FIGUR TÖTEN: Mit dieser Option können Sie alle Eingaben zur betreffenden Spielfigur löschen. Experimente mit enttäuschenden Resultaten können so einfach rückgängig gemacht werden.

Berufe und Erfahrungspunkte (EPs)



Der Erwerb von Wissen und Ausrüstung

Die verschiedenen Spielfiguren erwerben während Ihrer Berufsausübung Wissen über Alchemie und/oder Heilige. Klicken Sie das Kästchen "Formeln" oder "Heilige" mit dem LMK an, so erhalten Sie Einblick in den derzeitigen Wissensstand der Figur. Drücken Sie erneut den LMK, um die Liste wieder zu schließen. Auf der Tastatur drücken Sie die "F"- oder "S"-Taste; mit denselben Tasten schließen Sie die Liste wieder.

Weiterhin erwerben die Spielfiguren auch Wohlstand und Ausrüstungsgegenstände. Letztere können nur nach Erstellen einer Figur sichtbar gemacht werden, indem Sie den Informationsschirm

der entsprechenden Spielfigur abrufen. Geldbeträge werden nur aufgeführt, wenn jedes Gruppenmitglied zu Beginn des Spiels den ihm zur Verfügung stehenden Betrag in eine gemeinsame "Kasse" eingezahlt hat. Später hinzukommende Spielfiguren bringen kein Geld in die Gruppe ein.

Speichern der Spielfiguren

Haben Sie Ihre Spielfiguren nach Wunsch geschaffen (Sie können mehr als vier kreieren!), *müssen* Sie eine "Anfangsgruppe" von bis zu vier Personen bilden. Wählen Sie zunächst "Abenteuer beginnen" aus den Bildschirmoptionen, dann "Spiel sichern" aus den Spieloptionen der Menüleiste (rechten Mausknopf gedrückt halten oder F10 drücken, um die Menüleiste abzurufen). Dadurch werden nicht nur die Gruppenmitglieder gesichert, sondern auch alle anderen Figuren, die Sie für diese "Welt" geschaffen haben.

Die Allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste

Mäuse

Darklands erfordert eine Maus, kann aber teilweise auch über die Tastatur gespielt werden.

Bei einer Maus mit zwei Knöpfen wird meist der *linke* für das Anklicken und Ziehen verwendet. Halten Sie den *rechten* gedrückt, so erscheint die Menüleiste. Sie wählen Optionen, indem Sie diesen Knopf weiter gedrückt halten. Lassen Sie den rechten Mausknopf los, erscheint die Auswahl, und die Menüleiste verschwindet.

Die Verwendung der Cursortasten

Die Pfeil- oder Cursortasten können fast immer verwendet werden. Mit ihnen bewegen Sie die Markierungszeile oder den Bildschirmzeiger als Ersatz für die Maus.

Zusätzlich zu den Pfeiltasten (nach links, rechts, oben und unten) können Sie auch über das numerische Tastenfeld den Cursor bewegen. Die Tasten 2, 4, 6 und 8 entsprechen der Bewegung nach unten, links, rechts und oben. Ein Vorteil dieser Methode ist, daß die Tasten 1, 3, 7 und 9 verschiedene diagonale Bewegungen aktivieren.

Zugriff auf die Figureninformationsschirme/ Informationssteuerung

Im Spielverlauf haben Sie jederzeit Zugriff auf die Figureninformationsschirme. Eine detaillierte Beschreibung dazu finden Sie auf S. 22 ff.

FIGURENKASTEN: Am linken Bildschirmrand sehen Sie fünf Kästchen. In jedem steht oben der Spitzname der Person. Das Bild stellt die Figur selbst dar und der Buchstabe unter dieser Illustration den momentanen Kampfbefehl, sofern vorhanden.

Der Rest des jeweiligen Kastens besteht aus drei Balkendiagrammen, die mit Zahlen versehen sind. Die Zahl links außen steht für den aktuellen Stand der Ausdauer (Asd). Die mittlere Zahl zeigt die momentane Stärke der Figur an (Stär). Rechts außen sehen Sie die der Figur augenblicklich zur Verfügung stehende Göttliche Gunst (GG). Die Diagramme stellen einen Prozentsatz der maximal erreichbaren Werte dar. Die Zahlen darunter stehen für die momentanen absoluten Werte.

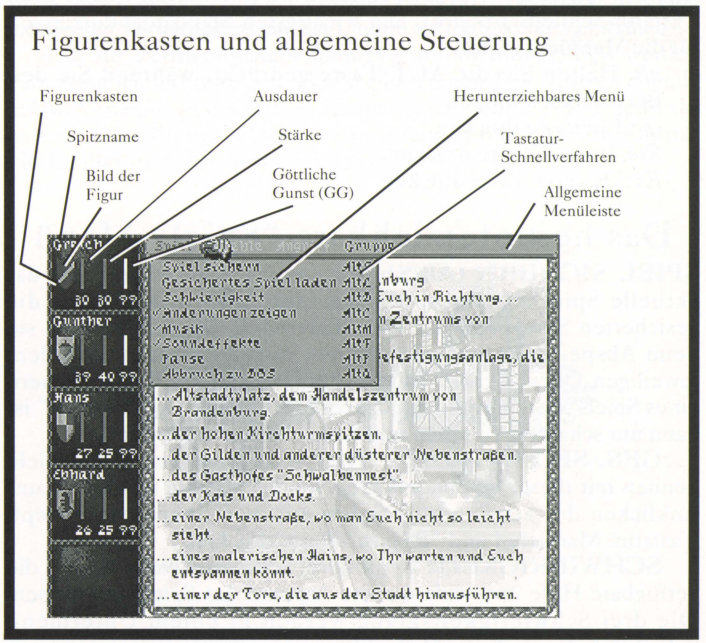
Wird der augenblickliche Ausdauer- oder Stärke-Faktor einer Spielfigur durch Mixturen der Alchemie oder Wundertaten der Heiligen über das normale Maximum erhöht, so erscheint ein kleines "+" über dem entsprechenden Element.

Der Gruppenanführer-Kasten wird durch Farbtext hervorgehoben.

MAUS: Um Informationen über eine Figur zu erhalten, klicken Sie bitte den entsprechenden Kasten an (LMK). Durch erneutes Anklicken gelangen Sie zum eigentlichen Spiel zurück.

TASTATUR: Wählen Sie ein Mitglied der Gruppe über die Funktionstasten F1 bis F5. Durch einmaliges Drücken der entsprechenden Taste erhalten Sie Informationen zu der betreffenden Figur. F1 steht für die oben abgebildete Figur, F2 für die Person darunter usw. F5 steht für die unterste Figur. Drücken Sie dieselbe Funktionstaste erneut, so gelangen Sie zum Spiel zurück.

Figurenkasten und allgemeine Steuerung



Die allgemeine Menüleiste

Während des Spielverlaufs können Sie jederzeit die versteckte Menüleiste am oberen Bildschirmrand abrufen, indem Sie entweder den rechten Mausknopf gedrückt halten oder F10 drücken.

Um das jeweilige Menü der verschiedenen Optionen dieser Menüleiste "herunterzuziehen", halten Sie einfach den rechten Mausknopf gedrückt oder bewegen mit Hilfe der rechten/linken Cursortasten die Markierungszeile auf die gewünschte Option. In beiden Fällen erscheint das entsprechende Menü unter dem Menütitel.

Um eine Option dieses herunterziehbaren Menüs auszuwählen, halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt, markieren den gewünschten Gegenstand und lassen dann den rechten Mausknopf los, oder verwenden die Cursortasten und drücken "Return".

MENÜLEISTEN-SCHNELLVERFAHREN: Einige der Menüoptionen verfügen über spezielle Tastenkombinationen, die das Verfahren beschleunigen. Diese sind hinter jeder Menüoption aufgelistet und ersetzen das Markieren (Siehe auch Tastatur-Schnellstartkarte). Die wichtigsten Standardabkürzungen für die Menüleiste sind:

alt: Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, während Sie den Buchstaben antippen.
spc: Leertaste drücken.
Rtn: Return-Taste drücken.
Esc:: Escape-Taste drücken.

Das herunterziehbare "Spiel"-Menü

SPIEL SICHERN (Alt/S): Mit dieser Option können Sie das aktuelle Spiel mit einem Namen Ihrer Wahl sichern. Um die gesicherten Spiele leichter identifizieren zu können, werden sie beim Abspeichern zusätzlich immer mit dem Datum und dem jeweiligen Ort versehen. In manchen Situationen ist das Sichern eines Spiels allerdings nicht möglich. Die Option "Spiel sichern" ist dann nur schattiert zu sehen und kann nicht gewählt werden.

GES. SPIEL LADEN (Alt/L): Bereits gesicherte Spiele können mit dieser Option jederzeit wieder geladen werden. Maus: Anklicken des gewünschten Spiels mit dem linken Mausknopf. Tastatur: Markieren und "Return"-Taste drücken.

SCHWIERIGKEIT: Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die die verfügbare Hilfe und viele weitere Aspekte des Spiels bestimmen. Die drei Schwierigkeitsgrade werden in einem Untermenü aufgelistet; der im Augenblick gültige ist markiert.

Anfänger: Bietet der Gruppe das größte Maß an Hilfe, verringert jedoch ein wenig die Möglichkeiten der Verbesserung und des Ruhmerwerbs. Dieser Schwierigkeitsgrad wird empfohlen, wenn *Darklands* Ihr erstes Fantasy-Rollenspiel ist.

Standard: Bietet der Gruppe ein geringeres Maß an Hilfe mit durchschnittlichen Möglichkeiten der Verbesserung und des Ruhmerwerbs. Dieser Schwierigkeitsgrad wird empfohlen, wenn Sie mit Fantasy-Rollenspielen bereits vertraut sind.

Experte: Bei Wahl dieser Option ist die der Gruppe zur Verfügung stehende Hilfe sehr gering, die Möglichkeiten der Verbesserung und des Ruhmerwerbs sind jedoch überdurchschnittlich. Verwenden Sie diesen Schwierigkeitsgrad, wenn Sie ohne Rücksicht auf Kosten und Risiken die größte Herausforderung, die besten Spielfiguren und einen überdurchschnittlichen Ruf wünschen.

Im Kapitel "Hilfe und Schwierigkeitsgrade" finden Sie eine genauere Beschreibung dieser Optionen.

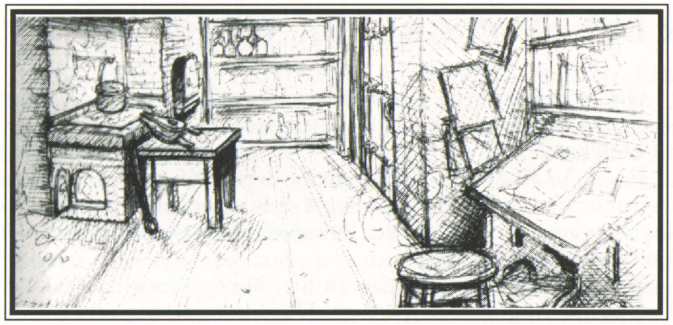
ÄNDERUNGEN ZEIGEN (Alt/C): Durch Aktivieren dieser Option werden Informationen über den durch Mixturen und Gebete veränderten aktuellen Stand der Fähigkeiten und Merkmale einer Figur aufgezeigt. Da einige Heilige jedoch sehr häufig Änderungen hervorrufen, möchten Sie diese Option vielleicht zeitweise ausschalten

Bleibende Veränderungen (beispielsweise die Verbesserung von Fähigkeiten durch Erfahrungen) werden nach Ausschalten der Option jedoch trotzdem noch angezeigt.

MUSIK: Mit dieser Option können Sie die Hintergrundmusik ein- und ausschalten. Die Hintergrundmusik ist aktiviert, wenn die Option markiert ist.

SOUNDEFFEKTE: Mit dieser Option werden Soundeffekte ein- und ausgeschaltet. Die Soundeffekte sind aktiviert, wenn die Option markiert ist.

PAUSE (Alt/P): Das Spiel wird sofort unterbrochen. Diese Option ist nur in Kampfsituationen sinnvoll. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Spiel fortzusetzen.



ABBRUCH ZU DOS (Alt/Q): Diese Option beendet *Darklands* und bringt Sie zurück zum Betriebssystem. Das Spiel wird dadurch *nicht* gesichert. Verwenden Sie zu diesem Zweck die Option "Spiel Sichern".

Das herunterziehbare Menü "Befehle"

Dieses Menü wird nur in Kampfsituationen verwendet, um Einzelpersonen oder der ganzen Gruppe Befehle zu erteilen. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "Kampf".

Das herunterziehbare Menü "Angriff"

Auch dieses Menü findet nur in Kampfsituationen Verwendung. Es dient dazu, einzelne Figuren davon zu informieren, welche Kampftaktik Sie anwenden sollen. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "Kampf".

Das herunterziehbare Menü "Gruppe"

GRUPPEN-INFO (F6): Dieser Bildschirm beinhaltet allgemeine Informationen, die die ganze Gruppe betreffen. Durch Anklicken (LMK) oder durch Drücken einer beliebigen Taste verlassen Sie diese Option wieder. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel "Informationen über die Gruppe", S. 20 ff.

EINEN HINTERHALT LEGEN bzw. AUFHEBEN (F 7): Mit dieser Funktionstaste können Sie einen Hinterhalt legen bzw. aufheben. Haben Sie einen Hinterhalt gelegt, dann wartet Ihre Gruppe dort auf den Gegner. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel "Reise und Interaktion", S. 27 ff.

LAGERN (F8): Diese Funktionstaste kann nur auf Reisen über Land benutzt werden. Die Gruppe kann dadurch ein Lager für längere Aufenthalte aufschlagen. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "Reise und Interaktion", S. 27 ff.

Hilfsinformationen/Tips und Schwierigkeitsgrade

Das Maß an verfügbarer Hilfe wird durch den zuvor gewählten Schwierigkeitsgrad bestimmt. Je leichter das Spiel, desto mehr Hilfsinformationen/Tips stehen zur Verfügung. Die Wahl eines höheren Schwierigkeitsgrades wird jedoch durch die leicht beschleunigte Merkmal-/Fähigkeitsverbesserung der Figuren und größeren Ruhm belohnt. Selbstverständlich wachsen damit auch die Gefahren, denen sich Ihre Gruppe stellen muß.

Das Spiel ignoriert häufige Veränderungen des Schwierigkeitsgrades. Fortschritte und Belohnungen werden anhand der *einfachsten* Stufe gemessen, die während der letzten Tage und Wochen gewählt wurde. Die genaue Zeitspanne variiert entsprechend der Geschwindigkeit, mit der Ihre Gruppe bestimmte Ziele erreicht. Ein kurzer "Einblick" in einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad hat Einfluß auf die gesamte Zeitspanne.

Die zur Verfügung stehenden Hilfsinformationen/Tips werden hauptsächlich während Interaktionsphasen gegeben. Entsprechende Hilfsinformationen erscheinen, wenn Sie die "Shift"-Taste gedrückt halten. Detaillierte Informationen hierzu finden Sie im Kapitel "Reise und Interaktion, Interaktionsmenüs", S. 27 ff.

Informationen über die Spielgruppe

Auf dem Menü "Gruppe" der Menüleiste finden Sie allgemeine Informationen über Ihre Gruppe (rechten Mausknopf gedrückt halten). Sie können dazu auch F6 drücken.

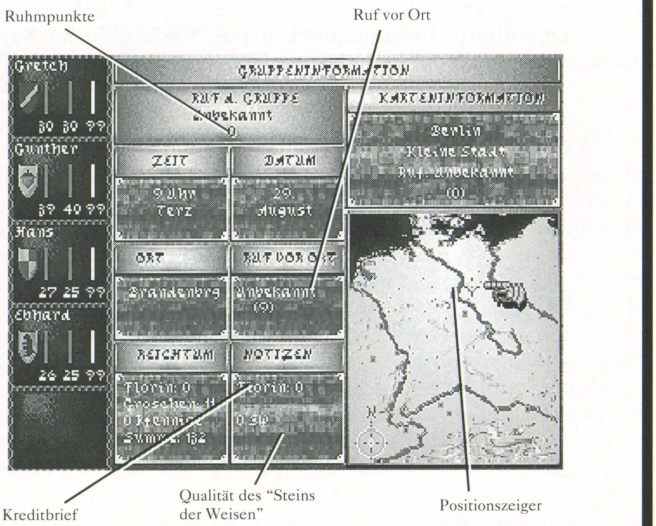
In Kampfsituationen stehen *keine* Gruppeninformationen zur Verfügung.

Drücken Sie eine beliebige Taste oder den LMK, um die Option zu verlassen.

RUF DER GRUPPE: Der Ruf Ihrer Gruppe in Deutschland (dem Heiligen Römischen Reich) erscheint auf einer bei 0 beginnenden, nach oben hin offenen Zahlenanzeige. Jeder nennenswerte Erfolg verbessert Ihren Ruf. Ihr Ziel ist es, den größtmöglichen Ruhm zu erreichen.

ZEIT UND DATUM: Hier werden Stunde, Tag und Monat aufgezeigt. Sie befinden sich im 15. Jahrhundert (1400 - 1499). Informationen über Tageszeit und Kalender im Mittelalter finden Sie im Kapitel "Die Zeitmessung im Mittelalter".

Gruppeninformationsschirm



ORT: Hier wird die Ihrer Gruppe am nächsten liegende Stadt gezeigt; die Option dient auch der allgemeinen Standortsuche auf der Landkarte.

RUF VOR ORT: Diese Option weist auf Ihren Ruf in der nächsten Stadt hin. Die Haltung der Stadtbevölkerung und, in einem geringeren Maß, die der Bewohner umliegender Dörfer wird durch Ihren Ruf beeinflußt.

REICHTUM: Hier erfahren Sie, über wieviel Bargeld Ihre Gruppe im Augenblick verfügt. Die Summe beinhaltet *weder* Gelder, die an anderen Orten Deutschlands verwahrt sind, *noch* den Wert Ihres Kreditbriefes. Im Kapitel "Die Währung des Mittelalters" finden Sie genauere Informationen über Florin, Groschen und Pfennige.

NOTIZEN: Tragen Sie einen Kreditbrief bei sich (Kreditbr), eine mittelalterliche "Banknote", wird der Wert hier angegegeben. Geld in Form eines Kreditbriefes läßt sich leicht verbergen, kann aber normalerweise nur verwendet werden, wenn es bei einem Bankier in bare Münzen umgetauscht wird.

Das "SW"-Symbol zeigt die aktuelle Qualität des Steins der Weisen an. Im Kapitel "Alchemie" (S. 41) finden Sie Genaueres dazu.

KARTENINFORMATION: Auf der Landkarte Deutschlands ist Ihr Standort durch einen weißen Kreis markiert. Sie können den Bildschirmzeiger dazu verwenden, Informationen über die Orte zu erhalten, auf denen sich der Zeiger momentan befindet, oder die "Tab"-Taste betätigen, um alle Städte nacheinander abzurufen.

Gruppenleitung

Eine der Spielfiguren übernimmt jeweils die Rolle des Anführers und fungiert als Sprecher für die gesamte Gruppe. Daher stellen Sprachgewandtheit und Charisma entscheidende Fähigkeiten für ihn dar. In bestimmten Situationen sind möglicherweise andere Merkmale und Fähigkeiten wichtiger. Im Gespräch mit einem Alchemisten können zum Beispiel Kenntnisse der Alchemie sinnvoll sein. Spricht der Gruppenanführer jedoch mit Priestern, Nonnen oder Mönchen, sind Latein und religiöse Bildung wichtiger.

Der Gruppenanführer ist daran zu erkennen, daß die Informationen in seinem bzw. ihrem Figurenkästchen auf der linken Bildschirmseite andersfarbig hervorgehoben sind. Auf den Informationsschirmen der Spielfiguren wird hinter jedem Namen die Bezeichnung "Anführer" oder "K. Anführer" (Kein Anführer)

aufgeführt (siehe auch: Kapitel "Informationen über die Spielfiguren, Informationstafeln", S. 22 ff).

GRUPPENANFÜHRER AUSWECHSELN: Eine schnelle Lösung: Halten Sie die "Ctrl"-Taste gedrückt, und klicken Sie den entsprechenden Figurenkasten an (LMK), oder benutzen Sie die Funktionstaste (Ctrl/F1 für die Figur links oben, Ctrl/F2 für die Figur darunter, bis zu Ctrl/F5 für den untersten Kasten). Die Gruppenleitung kann nur an bereits vorhandene Figuren vergeben werden.

Sie können den Gruppenanführer auch auswechseln, indem Sie zunächst einen Figurenkasten und dann "K. Anführer" anklicken. Dadurch wird die betreffende Figur zum Anführer (Genauere Informationen finden Sie unter "Informationen über die Spielfiguren" im nächsten Kapitel).

In Kampfsituationen übergeben Sie die Leitung an eine andere Person, indem Sie die "Ctrl"-Taste gedrückt halten und die gewünschte Figur auf dem Schlachtfeld anklicken. Bedenken Sie auch, daß die Leitung in Kampfsituationen automatisch auf die erste Figur des Kastens (oben links) übergeht, sobald die Gruppe in den "Gruppen"-Modus wechselt.

Die Zeitmessung im Mittelalter

STUNDEN: Die Zeitmessung im Mittelalter basierte auf den täglichen Gebeten in den Klöstern. Jeden Tag wurden acht dieser Stundengebete oder Offizien abgehalten. Das 24-Stunden-System wurde gebräuchlicher, als öffentliche Gebäude mit großen mechanischen Uhren ausgestattet wurden. Zur Vereinfachung: drei "moderne" Stunden entsprechen in *Darklands* einer "Gebetsstunde":

Matutin	0 Uhr
Laudes	3 Uhr
Prim	6 Uhr
Terz	9 Uhr
Sext	12 Uhr
Non	15 Uhr
Vesper	18 Uhr
Complet	21 Uhr

KALENDER: Während dieser Epoche war der Julianische Kalender gebräuchlich. Tage und Monate entsprachen dem modernen Gregorianischen Kalender. Da der Julianische Kalender die Schaltjahre nur ungenügend in Betracht zog, war er etwas ungenau. Zur Vereinfachung der Zeitrechnung fallen bei *Darklands* alle Feiertage stets auf dasselbe Datum, und Schaltjahre existieren nicht. Sie befinden sich daher immer im 15. Jahrhundert.

Geld im Mittelalter

Geld wird in drei Einheiten gemessen: Goldflorin, Silbergroschen und Silberpfennige. Da sich die Verteilung des Reichtums und der Löhne in dieser Epoche völlig von der heutigen Zeit unterschied, ist es nicht möglich, einen Vergleich zu heutigen Währungseinheiten zu ziehen. Allgemein gilt: Der Florin ist die wertvollste Währungseinheit, findet aber nur bei größeren Transaktionen Verwendung. Groschen haben einen geringeren Wert und sind in täglichem Gebrauch. Pfennige sind "Kleingeld" und nur für die Armen von Bedeutung.

Die Umrechnung der Währungseinheiten erfolgt nach dem im Mittelalter üblichen "Dutzend und Gros"-System:

12 Pfennige (Pf) = 1 Groschen (Gr)
20 Groschen (Gr) = 1 Florin (Fl)
240 Pfennige (Pf) = 1 Florin (Fl)

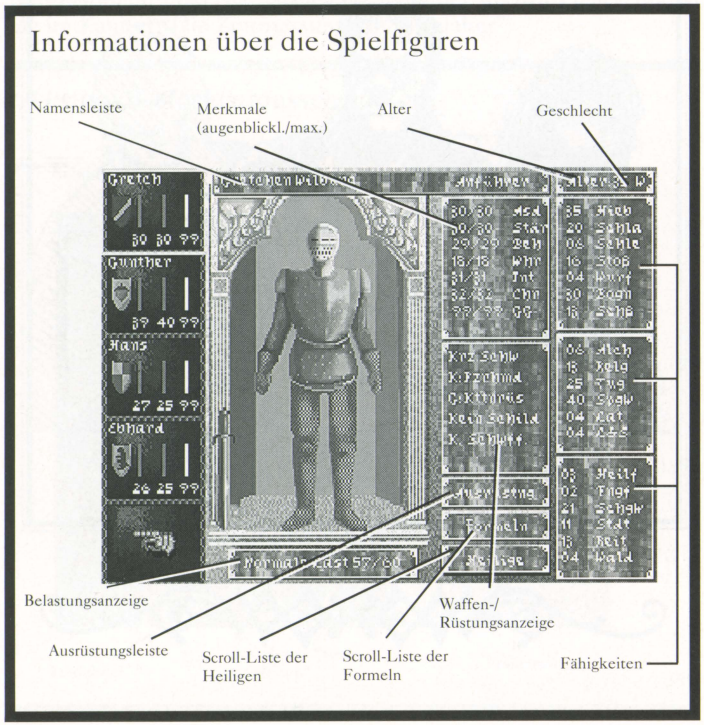
INFORMATIONEN ÜBER DIE SPIELFIGUREN

ZUGRIFF AUF DIE FIGURENINFORMATIONSSCHIRME: Im Spielverlauf können über alle Figuren jederzeit Informationen abgerufen werden. Das Spiel wird währenddessen automatisch unterbrochen.

Klicken Sie den gewünschten Figurenkasten am linken Bildschirmrand an (linker Mausknopf = LMK) oder verwenden Sie die Funktionstasten F1 bis F5.

Sobald Sie diesen Schirm abgerufen haben, können Sie zwischen den Gruppenmitgliedern hin- und herschalten, indem Sie den linken Mausknopf oder die Funktionstasten betätigen.

FIGURENINFORMATIONSSCHIRM VERLASSEN: Klicken Sie den markierten Kasten (auf der linken Bildschirmseite) an, oder drücken Sie die entsprechende Funktionstaste. Sie gelangen nun zum Spiel zurück.



Spielfiguren-Informationsanzeigen

Eine Reihe von Anzeigetafeln, einige davon mit Scroll-Leisten, bieten Informationen über die Spielfiguren. Verwenden Sie den LMK oder markieren Sie die gewünschte Anzeige mit Hilfe der Cursortasten, und drücken Sie "Return", um Einzelheiten oder die Scroll-Leisten abzurufen.

NAMENSLEISTE: Hier finden Sie den vollständigen Namen der Figur. Der Gruppenleiter wird mit "Anführer" bezeichnet. Entsprechend bedeutet der Begriff "K. Anführer" (Kein Anführer) hinter dem Namen, daß es sich um ein einfaches Mitglied der Gruppe handelt.

ALTERS- UND GESCHLECHTSANZEIGE: Hier werden Geschlecht (männlich = M; weiblich = W) und Alter der Figur (in Jahren) angegeben.

MERKMALANZEIGE: Hier finden Sie Angaben über die augenblicklichen und maximal erreichbaren Merkmale der Figur. Im allgemeinen werden hier nur Abkürzungen angegeben. Sie erhalten die vollständigen Bezeichnungen der Merkmale, wenn Sie diese Anzeige anklicken. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt "Die Merkmale".

FÄHIGKEITENANZEIGEN: Diese drei Felder listen die verschiedenen Fähigkeiten der Figur auf. Wie bei den Merkmalen erhalten Sie auch hier durch das Anwählen der entsprechenden Anzeige Zugriff auf die vollständigen Bezeichnungen der Fähigkeiten. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt "Die Fähigkeiten".

WAFFEN-/RÜSTUNGSANZEIGE: Hier finden Sie die der Figur in Kampfsituationen zur Verfügung stehenden Waffen und Rüstungen. Sowohl Nahkampf- als auch Schußwaffen werden hier aufgelistet. Durch Markieren dieser Anzeige erhalten Sie die vollständigen Bezeichnungen (siehe oben).

"K:" bezeichnet die Rüstung für die lebenswichtigen Körperteile (Kopf und Torso).

"G:" bezieht sich auf die Rüstung für die Glieder der Person (Arme und Beine).

Hier werden, so vorhanden, auch die Mixturen oder die Hilfe der Heiligen angegeben, die auf die Figur selbst und/oder ihre Ausrüstung Einfluß haben.

Eine Figur ohne Waffen (Kein Schild etc.) besitzt jedoch im allgemeinen ein kleines Messer.

SCROLL-LISTEN FÜR AUSRÜSTUNG, FORMELN UND HEILIGE: Hier erhalten Sie Zugriff auf eine Scroll-Liste der Ausrüstungsgegenstände, die sich gegenwärtig im Besitz der betreffenden Figur befinden.

Durch Anklicken (LMK) des oberen oder unteren Randes der Scroll-Liste ziehen Sie die Markierung hoch bzw. runter. Sie können auch die Cursortasten verwenden, um die Markierung an die gewünschte Stelle zu ziehen.

Erneutes Anklicken schließt die Scroll-Liste wieder. Verwenden Sie die Tastatur, so markieren Sie mit der Pfeiltaste (rechts) die Leiste und drücken "Return".

Einzelheiten zu den über die Scroll-Listen erhältlichen Informationen finden Sie im entsprechenden Abschnitt weiter unten.

BELASTUNGSANZEIGE: Hier wird das Gewicht der Gegenstände angegeben, die die Figur momentan bei sich trägt (Rüstung/Waffen). Außerdem erfahren Sie, welche Auswirkungen das Gewicht auf die Leistung der Figur ausübt:

Leichte Last : Spielfigur lastet Ihre Kapazität nur bis zu 50% aus.

Normale Last: Spielfigur lastet Ihre Kapazität zu 51-100% aus. Normale Belastung hat eine mäßige Beweglichkeitsminderung zur Folge.

Schwere Last: Figur lastet Ihre Kapazität zu 101-150% aus. Starke Beweglichkeitsminderung und beschleunigter Ausdauerverlust in Kampfsituationen sind die Folge.

Überladen: Figur belastet Ihre Kapazität um mehr als 150%. Dadurch sind Sie praktisch unbeweglich und verlieren in Kampfsituationen sehr schnell an Ausdauer und Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen.

Gegenstände, die die Figur zwar bei sich trägt aber nicht verwendet, zählen *nicht* als Belastung.

BEWAFFNUNGSSCHAUBILD: Dieses Bild zeigt die derzeit benutzten Waffen und Rüstungsgegenstände. Alle außerhalb der Rüstung getragenen Kleidungsstücke werden entfernt, um die Übersicht zu erleichtern. Deshalb stimmt dieses Bild vielleicht nicht mit der Erscheinung der Figur in Kampfsituationen überein, da die außerhalb der Rüstung getragenen Kleidungsstücke in diesem Fall gezeigt werden, um die Personen leichter voneinander unterscheiden zu können.

Das Auswechseln von Gruppenanführern

Ist die gewählte Figur im Augenblick "K. Anführer" (Kein Anführer), so kann ihr diese Funktion durch Anklicken (LMK) der Anzeige "K. Anführer" übertragen werden. Damit verändert sich die Anzeige auf "Anführer", und der Text im Figurenkästchen des neuen Anführers wird andersfarbig hervorgehoben.

Andere Methoden finden Sie im Kapitel "Informationen über die Gruppe, Gruppenleitung", S. 20 ff.

Die Merkmale

Für alle Merkmale gilt eine Skala von 0 - 99. Die Norm für Erwachsene liegt zwischen 10 und 40, der Durchschnitt bei 25. Es wird stets der derzeitige Wert und der maximal erreichbare Wert angegeben.

AUSDAUER (Asd): Dieser Wert zeigt, wie schnell die Ausdauer einer Figur nachläßt. Dies ist insbesondere in Kampfsituationen von Belang, wo die Ausdauer schneller als alle anderen Merkmale sinkt. Die Figur bricht zusammen, sobald die Skala einen Wert von Null (0) erreicht hat. Die Ausdauer kann jedoch sehr rasch (innerhalb weniger Tage, manchmal auch schneller) ergänzt werden.

STÄRKE (Stär): Dieser Wert steht für die körperliche Stärke der Figur und hat Auswirkungen auf die Handhabung von Waffen in Kampfsituationen. Er repräsentiert außerdem Verletzungen und Wunden. Mit der Heilung der Wunden erlangt die Figur ihre Stärke wieder.

BEHENDIGKEIT (Beh): Dieser Wert steht für die Behendigkeit einer Figur. Viele Tätigkeiten (z.B. Klettern und Geschossen ausweichen) hängen von diesem Wert ab. Der Behendigkeitsfaktor nimmt mit zunehmender Belastung der Figur ab.

WAHRNEHMUNG (Whr): Dieser Wert zeigt die Aufmerksamkeit der Figur und ihre Fähigkeit an, die gegenwärtige Situation zu überblicken. Dieser Instinkt hilft den Spielfiguren, Gefahren oder Überraschungen vorauszuahnen und andere Personen mit Hilfe von Intuition zu verstehen.

INTELLIGENZ (Int): Dieser Faktor zeigt die geistigen Fähigkeiten einer Figur an. Sie sind vor allem für Alchemisten von Belang, finden aber auch im Gespräch mit Intellektuellen oder in anderen geistig anspruchsvollen Situationen Anwendung.

CHARISMA (Chr): Dieser Wert steht für das allgemeine Auftreten und die physische Präsenz einer Figur. Charisma kann besonders im Umgang mit anderen Menschen von Nutzen sein, vor allem, wenn es darum geht, jemanden von einer Sache zu überzeugen. Deshalb ist Charisma insbesondere für den Gruppenanführer von Wichtigkeit.

GÖTTLICHE GUNST (GG): Dieser Wert zeigt an, welche Chancen eine Figur hat, von den Heiligen erhört zu werden. Zwar reduzieren Gebete die GG, doch kann sie im Verlauf des Spiels wieder ergänzt werden. Lesen Sie hierzu bitte auch das Kapitel "Religion, Göttliche Gunst", S. 46-47 ff.

Die Fähigkeiten

Alle Fähigkeiten bedienen sich einer Zahlenanzeige von 0 - 99. Für Erwachsene gelten Werte von 0 (unfähig) bis 99 (der/die Beste). Gewöhnliche Menschen erreichen im Bereich wichtiger Fähigkeiten normalerweise Werte zwischen 35 - 60. Anerkannte Meister oder Experten erreichen auf ihrem Gebiet 65 - 90 .

HIEBWAFFEN (Hieb): Die Fähigkeiten im Umgang mit Schwertern, Dolchen und Äxten in Zweikampf und Handgemenge.

SCHLAGWAFFEN (Schla): Die Fähigkeiten einer Figur im Umgang mit Knüppeln, Hammern, großen Holzhammern und Streitkolben in Zweikampf und Handgemenge.

SCHLEUDERWAFFEN (Schle): Die Fähigkeiten einer Figur im Umgang mit Schleuderwaffen im Zweikampf. Es handelt sich hier um Waffen, deren zerstörerischer "Kopf" mit Ketten oder Drehgelenken am Griff befestigt ist.

STOSSWAFFEN (Stoß): Die Fähigkeiten einer Figur im Umgang mit Speeren, Spießen, Hellebarden und Schlagstöcken im Zweikampf.

WURFWAFFEN (Wurf): Die Fähigkeiten einer Figur, den Feind im Zweikampf mit Äxten, Wurfspießen, Wurfpfeilen oder Wurfmessern zu treffen.

BOGENWAFFEN (Bogn): Die Fähigkeiten einer Figur im Umgang mit gespanntem Bogen. Dazu gehören der kurze Bogen, der Langbogen und der asiatische Verbundbogen.

SCHUSSWAFFEN (Schß): Die Fähigkeiten einer Figur im Umgang mit Armbrust und Büchse.

ALCHEMIE (Alch): Die Kenntnisse im Bereich der Alchemie einschließlich verschiedener experimenteller Methoden und Techniken. Es handelt sich hier um Allgemeinwissen; die Kenntnis spezifischer Formeln gehört nicht dazu.

RELIGIÖSE AUSBILDUNG (Relg): Das Wissen einer Figur über die Kirche, ihre Institutionen, ihre Organisation und Verfahrensweise. Dieser Wert zeigt außerdem die wachsende Kenntnis verschiedener Gebete und Ordensregeln an. Es handelt sich hier um das Allgemeinwissen, nicht um Spezialkenntnisse über einzelne Heilige.

TUGEND (Tug): Dieser Wert zeigt, inwieweit die Taten einer Figur unter Berücksichtigung der vom Alter bestimmten Normen und der moralischen Richtlinien der Kirche gebilligt werden können.

SPRACHGEWANDTHEIT (Spgw): Verschiedene sprachliche Fertigkeiten, beispielsweise die Fähigkeit, jemanden schnell zu überreden oder etwas diplomatisch vorzubringen. Der Einfachheit halber wird vorausgesetzt, daß alle Spielfiguren die Alltagssprache (in *Darklands* normalerweise Deutsch) beherrschen.

LATEIN (Lat): Die Beherrschung des Kirchenlateins, der damals allgemeingültigen europäischen Sprache im religiösen und intellektuellen Umfeld.

LESEN UND SCHREIBEN (L&S): Die Fähigkeit einer Figur, in seiner/ihrer Sprache zu lesen und zu schreiben. Lesen und

Schreiben war in der damaligen Zeit eine gesonderte Fähigkeit, die nicht jeder besaß.

HEILFÄHIGKEIT (Heilf): Die Fähigkeit, Wunden zu behandeln und zu verbinden. Es handelt sich dabei um eine weit verbreitete Fertigkeit, die keiner "magischen" Heilkraft bedarf. Die größte Heilfähigkeit (eines einzelnen Gruppenmitglieds) bestimmt, wie schnell die Figuren während einer Ruhepause ihre Stärke zurückerlangen.

FINGERFERTIGKEIT (Fngf): Die feinmotorischen Fähigkeiten einer Figur im Zusammenbauen, Auseinandernehmen und Verändern von kleinen Gegenständen, wie z. B. Schlössern, Fallenmechanismen etc.

SCHLEICHGEWANDTHEIT (Schgw): Die Fähigkeiten einer Figur, sich schnell, lautlos und beinahe unsichtbar zu bewegen und dabei jedes Versteck auszunutzen.

STADTERFAHRUNG (Stdt): Die Kenntnisse einer Figur über das Stadtleben und die Erwartungen der Stadtbewohner. Diese Fähigkeit vereinfacht und verbessert den Umgang mit Städtern.

REITFÄHIGKEITEN (Reit): Die Beherrschung eines Reittiers (üblicherweise eines Pferdes). Reitfähigkeiten und Qualität des Pferdes bestimmen die Chancen einer Figur, etwas (oder jemanden) zu fangen oder ihm zu entkommen.

WALDERFAHRUNG (Wald): Die Kenntnisse einer Figur über das Leben auf dem Lande, Flora, Fauna und Spurenlesen.

Die Ausrüstung

Die Informationen über die Ausrüstung beinhalten die Bezeichnung des Gegenstandes, die Qualität ("Q") und die Anzahl der mitgeführten Gegenstände.

Die Qualität wird auf einer Skala von 1 bis 100 gemessen (Null = wertlos). Übliches Durchschnittsmaß ist 25. Gegenstände mit einer Qualität zwischen 40 und 50 sind so außergewöhnlich, daß man ihnen allgemein besondere religiöse oder magische Kräfte zumißt. Ein solcher Gegenstand ist äußerst selten und wertvoll. Alle Mixturen sind qualitativ bei 25, 35 oder 45 angesiedelt. Entscheidend ist jeweils die Komplexität der Formel.

Ausrüstungsgegenstände haben ein bestimmtes Gewicht (nicht angegeben) und einen Sperrigkeitsfaktor. Wechseln Sie Gegenstände aus, die sich gerade "im Gebrauch" befinden und beobachten Sie dabei den Belastungsfaktor. Anhand der Veränderungen können Sie sich für oder gegen bestimmte Gegenstände entscheiden.

AUSRÜSTUNG VERWENDEN ("A"-Taste): Sie können Gegenstände aus der Scroll-Liste auswählen und damit jeden Gegenstand ersetzen, der sich auf der Waffenanzeige befindet. Im folgenden wird beschrieben, wie Sie Waffen/ Rüstung wählen bzw. "gebrauchsfertig" machen:

MAUS: Halten Sie den linken Mausknopf gedrückt, und ziehen Sie den gewünschten Gegenstand aus der Scroll-Liste auf die Waffenanzeige. Drücken Sie dann "A".

WAFFEN AUSRANGIEREN ("U"-Taste): Mit dieser Taste können Sie Waffen/Rüstung aus der Waffenanzeige entfernen. Maus: Halten Sie den LMK gedrückt, und ziehen Sie den gewünschten Gegenstand von der Waffenanzeige auf die Scroll-Liste der Ausrüstung, die dazu jedoch sichtbar sein muß.

Tastatur: Hier ist das Verfahren etwas anders: Markieren Sie den Gegenstand auf der Waffenanzeige, und drücken Sie "U".

Eine Figur ohne Waffen verfügt über ein kleines Messer.

MIXTUREN VERWENDEN ("P"-Taste): Mit einigen Mixturen der Alchemie können Sie Ihre Ausrüstung oder Merkmale verbessern. Markieren Sie die Mixtur auf Ihrer Ausrüstungsliste, und drücken Sie dann die Taste "P" oder den LMK. Entsprechend der Mixtur verändern sich daraufhin bestimmte Aspekte der Figur oder Ausrüstung. Diese Änderung gilt für einen Tag.

RELIQUIEN: Einige Reliquien haben besondere Merkmale, deren Vorteile normalerweise der Person zufällt, die die Reliquie bei sich trägt. Auch ohne ihre besonderen Vorteile sind Reliquien als qualitativ gute Waffen stets ein Gewinn. Mehr hierzu erfahren Sie im Kapitel "Die Religion", S. 45 ff.

AUSRÜSTUNG WEITERGEBEN (Tasten 1-5): Ein Gegenstand kann von einer zur anderen Figur "transferiert" werden. Figuren, die Ihrer Gruppe nur vorübergehend angehören, geben ihre Ausrüstung jedoch nicht an die festen Gruppenmitglieder weiter. Ausrüstungsgegenstände können außerdem nur an bereits existierende Spielfiguren weitergegeben werden: ist ein Figurenkästchen leer, steht es dementsprechend nicht zur Verfügung.

Ausrüstung mit Hilfe der Maus weitergeben: Halten Sie den LMK gedrückt, ziehen Sie den markierten Gegenstand aus der Scroll-Liste in das entsprechende Figurenkästchen (linker Bildschirmrand), und lassen Sie dann den Mausknopf los. Der Gegenstand verschwindet daraufhin von der Ausrüstungsliste. Rufen Sie nun den Informationsschirm der Figur ab, der sie den Gegenstand zugeteilt haben, so finden Sie den Gegenstand am Ende der entsprechenden Liste.

Ausrüstung mit Hilfe der Tastatur weitergeben: Markieren Sie den gewünschten Gegenstand, und drücken Sie die entsprechende *Zahlen*-Taste ("1" für die Figur links oben, "2" für die Figur darunter etc., bis zur "5" für die Figur im untersten Figurenkästchen. Verwenden Sie bitte die oberste Zahlenreihe der Tastatur, *nicht* den Ziffernblock.

AUSRÜSTUNG AUSRANGIEREN ("D"-Taste): Die Spielfiguren können Ausrüstungsgegenstände jederzeit ausrangieren. Klicken Sie zu diesem Zweck entweder den gewählten Gegenstand an (LMK), oder markieren Sie ihn und drücken dann "D".

Haben Sie einen Gegenstand auf diese Weise ausrangiert, kann er *nie wieder* verwendet werden. Möglicherweise ist es daher sinnvoller, momentan überflüssige Gegenstände einer vertrauenswürdigen Person zu übergeben. Wirte in Stadt- und Landgasthöfen übernehmen diese Aufgabe gern.

Die Formeln der Alchemie

Im allgemeinen setzen sich die Formelbezeichnungen aus dem Namen des Erfinders und einer Kurzbeschreibung der Wirkung zusammen. Die Formeln weichen je nach Erfinder leicht voneinander ab.

Durch Anklicken einer Formel (LMK) erhalten Sie eine detaillierte Beschreibung. Sie können die Formel auch mit den Cursortasten (oben/unten) markieren und "Return" drücken. Erneutes Anklicken oder Drücken der "Return"-Taste bringt Sie zu den Informationsleisten zurück.

FORMELBESCHREIBUNG: Hier finden Sie detaillierte Informationen über die Zusammensetzung und die Zauberzahl der Formel. Der Wert der Zauberzahl liegt normalerweise zwischen 75 und 200. Höhere Zahlen lassen auf kompliziertere Formeln schließen.

Die Formeln werden zur Herstellung von Mixturen verwendet. Die Formelbeschreibung enthält eine Zusammenfassung der Wirkung der Mixtur. Die Figuren können nicht zu jeder Zeit Mixturen zubereiten. Sie müssen zunächst entweder ein Lager aufschlagen oder sich anderweitig einquartieren und dann einige Tage auf die Herstellung der Mixturen verwenden. Im Kapitel "Alchemie", S. 41 ff, finden Sie genauere Informationen.

Heilige und Gebete

Ist die Scroll-Liste der Heiligen geöffnet, dann sehen Sie alle der betreffenden Figur bekannten Heiligen. Um genauere Informationen zu den Heiligen zu erhalten, verfahren Sie bitte wie bei den Formeln (Heiligennamen mit LMK anklicken oder mit Hilfe der Cursortasten markieren und "Return" drücken).

GEBETE ZU HEILIGEN: Die detaillierte Beschreibung eines Heiligen beinhaltet die Wundertaten, die die betende Figur zu erwarten hat. Die Spielfiguren können die Heiligen jederzeit um Hilfe anflehen.

Der Wert für die "Bleibende GG" zeigt Ihnen, inwieweit sich die Göttliche Gunst verändern würde, wenn die Figur jetzt ein Gebet spräche. Das Gebet verringert also die GG, was wiederum die verbleibende "Betfähigkeit" begrenzt. Glücklicherweise kann die GG im Verlauf des Spiels wieder ergänzt werden.

Verwenden Sie die Maus (LMK) oder die Cursortasten und "Return", um eine Option auszuwählen:

Zusätzl. GG verbrauchen: Erhöht das Maß an GG, das die Figur für das Gebet "aufwendet".

Weniger GG verbrauchen: Verringert das Maß an GG, das für das Gebet "aufgewendet" wird.

Beten für: Die Figur beginnt zu beten. Der GG-Faktor verringert sich dementsprechend, und der Erfolg eines Gebetes sollte umgehend spürbar sein.

Momentan nicht beten: Durch Wahl dieser Option kehren Sie zur Scroll-Liste der Heiligen zurück .

Nähere Informationen zu Gebeten finden Sie im Kapitel "Die Heiligen", S. 45-46 ff. Nähere Informationen zu einzelnen Heiligen finden Sie im Kapitel "Die Universelle Kirche - Die Heiligen in *Darklands*", S. 87-93 ff.

Reise und Interaktion

Reisen auf der Landkarte

Während Sie durch die Weite Deutschlands reisen, sehen Sie Ihren Standort auf einer Luftbild-Landkarte. Sie können sich auf zwei Arten fortbewegen. Klicken Sie einen Punkt auf der Landkarte an (LMK), so begibt sich die Gruppe direkt dorthin. Klicken Sie den äußersten Rand der Karte an, so bewegt sich die Gruppe darauf zu und hält erst an, wenn Sie einen anderen Punkt anklicken.

Verwenden Sie die Tastatur, dann bewegen Sie sich mit Hilfe der Cursortasten fort. Die Tasten des numerischen Tastenfeldes erlauben Ihnen diagonale Bewegungen. Je unwegsamer das zu durchreisende Gelände, desto höher ist der Zeitaufwand. Bewegt sich die Gruppe auf Straßen oder über freies Gelände, dann verringert sich der Zeitaufwand, da Sie schneller vorankommen.

Wenn Sie sich nicht fortbewegen, vergeht auch keine Zeit (Ausnahme: Hinterhalt, siehe unten). Wollen Sie an einem bestimmten Punkt "die Zeit totschlagen", dann laufen Sie einfach auf und ab oder schlagen ein Lager auf (siehe unten).

Darklands bietet Ihnen zwei einzigartige Optionen, die im folgenden beschrieben werden:

HINTERHALT (F7): Sie können die Gruppe anhalten und in einem Hinterhalt den Feind erwarten lassen. Drücken Sie dazu einfach die Funktionstaste "F7".

Hinterhalte sind nur dann angebracht, wenn eine vorausgehende Interaktion Sie davon überzeugt hat, daß diese Taktik von Nutzen sein wird. Während Sie in Ihrem Hinterhalt liegen, vergeht die Zeit. Haben Sie nach einigen Tagen jedoch immer noch nichts erreicht, sind die Erfolgschancen wahrscheinlich eher gering.

Um eine Hinterhaltsituation aufzuheben, drücken Sie eine beliebige Taste oder den LMK. Die normalen Aktivitäten auf der Landkarte werden daraufhin fortgesetzt.

LAGERN (F8): Auf Ihren Reisen vergeht die Zeit wie im wirklichen Leben. Übernachtungen, Mahlzeiten etc. sind eine automatische Nebenerscheinung Ihrer Reisen.

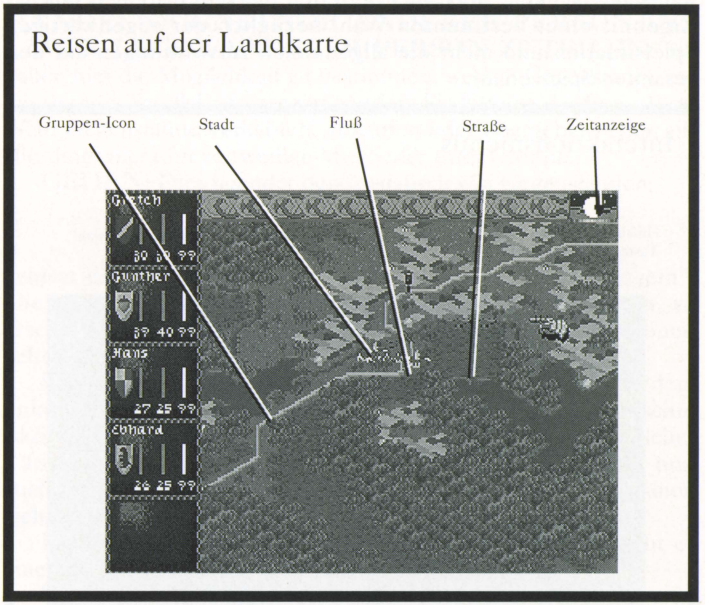
Manchmal wollen Sie vielleicht etwas länger an einem Ort verweilen, beispielsweise um Ihre Stärke wiederzuerlangen oder weil Sie um Göttliche Gunst beten möchten usw. Wählen Sie dazu die Lageroption, indem Sie die Funktionstaste F8 drücken. "Lagern" bedeutet, daß Sie einen oder mehrere Tage am selben Ort verbringen. Nähere Informationen finden Sie weiter unten im Abschnitt "Hier bleiben".

INTERAKTIONEN: Ihre Reise kann durch verschiedene Ereignisse unterbrochen werden. Eine Interaktion findet z.B. auch immer dann statt, wenn Sie beachtenswerte Orte (z.B. Städte, Dörfer, etc.) erreichen.

Interaktionsmenüs

Der Begriff "Interaktion" beschreibt verschiedene Situationen, in denen Ihnen oftmals eine Vielzahl von Optionen geboten wird.

AUSWAHL: Mit Hilfe der Maus können Sie Optionen markieren. Durch Drücken der "Return"-Taste oder des linken Mausknopfes aktivieren Sie die markierte Option.



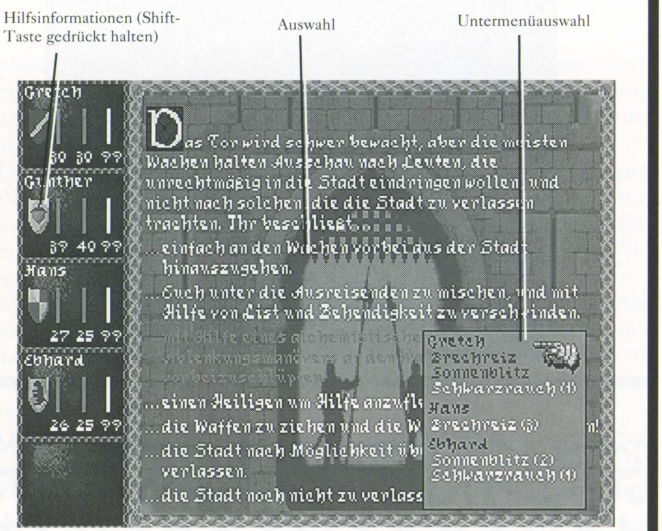
Einige Optionen haben Untermenüs. Erscheinen diese, ziehen Sie den Mauszeiger horizontal über den Bildschirm, bis er sich über dem Untermenü befindet, und klicken dann die gewünschte Option an (LMK).

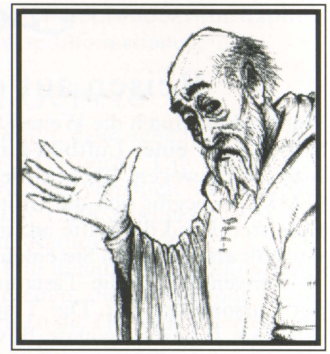
HILFE: Sind Interaktionsoptionen vorhanden und ist die Option "Schwierigkeit" (im "Spiel"-Menü der Menüleiste) auf "Anfänger" oder "Standard" gesetzt, können Sie mit einer der Shift-Tasten Informationen dazu abrufen, welches Ergebnis Sie bei Wahl der entsprechenden Option zu erwarten haben. Beim Schwierigkeitsgrad "Experte" erhalten Sie jedoch keine Tips.

"*Anfänger*" zeigt die genaue Erfolgswahrscheinlichkeit auf. Es bleibt jedoch ganz Ihnen überlassen, die wahrscheinlichen Konsequenzen dieses Erfolgs oder Mißerfolgs zu beurteilen.

"*Standard*" gibt allgemeine Informationen zur Erfolgswahrscheinlichkeit. Auch hier betreffen die Informationen nur das Ergebnis einer bestimmten Wahl bezüglich der gegenwärtigen Spielsituation und nicht die allgemeinen Auswirkungen auf den gesamten Spielverlauf.

Interaktionsmenüs





"Experte" bietet keinerlei Tips. Sie fällen Ihre eigenen Entscheidungen auf der Basis Ihrer persönlichen Beurteilung der Situation.

Hilfsinformationen sind der Figur zugeordnet, die entweder die Führung der Gruppe übernimmt oder eine bestimmte Aufgabe ausführt, z.B eine Mixtur wirft etc. Ist die Mitteilung an alle Figuren gerichtet, wird die Gruppe in der Erfüllung einer Aufgabe zusammenarbeiten. Der Erfolg basiert dann auf dem Durchschnittswert der Fähigkeiten aller Gruppenmitglieder.

HEILIGE UND MIXTUREN: Einige Optionen erlauben während einer Interaktionssituation die Anwendung von Mixturen, während bei anderen Gebete zweckdienlicher sein mögen. Um die der Situation angemessene Mixtur (oder den richtigen Heiligen) zu finden, *müssen* Sie Ihre Wahl aus den Interaktionsoptionen (nicht etwa aus dem Figureninformationsschirm) treffen.

Sie haben jedoch weiterhin die Möglichkeit, die Figureninformationsschirme abzurufen und auf herkömmliche Art Mixturen anzuwenden oder Heilige anzubeten (siehe auch "Informationen über die Spielfiguren"). Auf diesem Wege erhalten Sie aber nur allgemeine Hilfsinformationen. Um in bestimmten Situationen die Hilfe der Heiligen zu erbitten, greifen Sie bitte auf das Interaktionsuntermenü zurück (nicht auf den Figureninformationsschirm).

Einige Interaktionssituationen erlauben auch die Anwendung von Mixturen, die spezielle Effekte hervorrufen. Auch in diesem Fall greifen Sie bitte auf das Interaktionsuntermenü zurück.

INTERAKTIONSERGEBNISSE: Jede Interaktion hat ein anderes Ergebnis zur Folge. In einigen Fällen gelangen Sie z.B. zur Landkarte zurück, in anderen eröffnet sich Ihnen eine andere Möglichkeit der Interaktion. Sie könnten aber auch spezifische Ergebnismitteilungen erhalten oder in eine Kampfsituation verwickelt werden.

Scroll-Listen zum Austausch von Gegenständen

Diese spezielle Anzeige erscheint, wenn Sie Waren kaufen oder verkaufen, Gegenstände einlagern oder aus dem Lager holen, den besiegten Gegner nach einem Kampf ausbeuten oder in Truhen und Schatzkisten Gegenstände finden.

Drücken Sie zunächst den LMK oder die Links/Rechts-Cursortasten, um eine der beiden Scroll-Listen zu wählen. Die obere Liste zeigt gefundene, eingelagerte oder zum Verkauf stehende Gegenstände, und die untere Liste führt die Gegenstände auf, die die momentan gewählte Figur im Augenblick bei sich trägt.

Wählen Sie zunächst einen Gegenstand aus der entsprechenden Scroll-Liste aus, den Sie kaufen, verkaufen etc. wollen. Indem Sie entweder den oberen oder unteren Rand der Liste anklicken oder die Hoch-/Runter-Cursortaste verwenden, können Sie die Markierung über die Optionen ziehen.

Wählen Sie dann durch Anklicken des LMK eine der Optionen, die mit einem purpurroten Buchstaben gekennzeichnet sind.

ETWAS KAUFEN/GEGENSTAND VON BEUTE ODER AUS DER TRUHE/DEM LAGER NEHMEN: Diese Optionen gelten nur, wenn die obere Scroll-Liste aktiviert ist (d.h. wenn ein Gegenstand dieser "Schriftrolle" markiert ist). Die Figur erhält dadurch den Gegenstand und zahlt den entsprechenden Preis dafür.

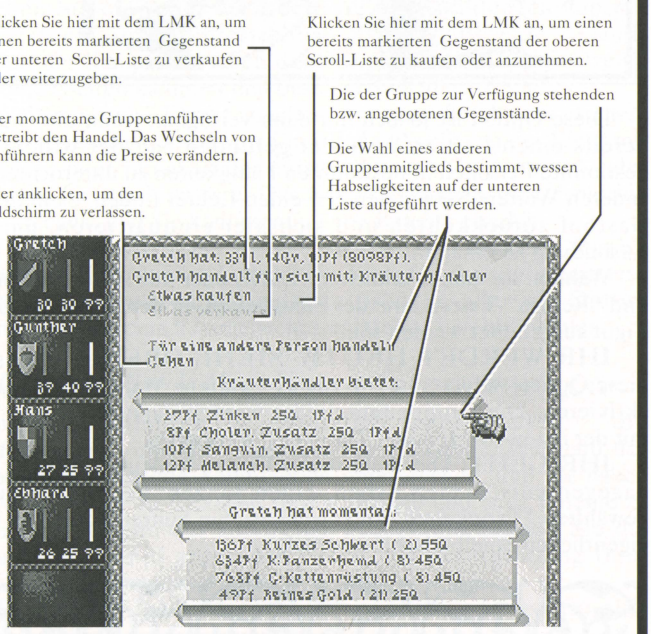
ETWAS VERKAUFEN/GEGENSTAND INS LAGER LEGEN/GEGENSTAND AUF BEUTE LEGEN: Diese Optionen gelten nur, wenn die untere Scroll-Liste aktiviert ist (d.h. ein Gegenstand dieser Liste markiert ist). Die Figur transferiert dabei einen Gegenstand in die obere Scroll-Liste, und die Gruppe erhält dafür den entsprechenden Preis.

Diese Optionen stehen jedoch nur den Hauptmitgliedern der Gruppe zur Verfügung. Zeitweilige Mitglieder bestehen stets darauf, ihr Eigentum zu behalten! Die einzige Möglichkeit, Gegenstände loszuwerden, die sich im Besitz zeitweiliger Mitglieder der Gruppe befinden, ist, sie "auszurangieren". (siehe auch "Spielfiguren-Informationsanzeigen", S. 22 ff).

FÜR EINE ANDERE PERSON HANDELN/GGNSTNDE ANDERER PERSON INS LAGER LEGEN/ANDERER PERSON ZUTEILEN: Sie haben hier die Möglichkeit zu bestimmen, wessen Gegenstände auf der unteren Scroll-Liste gezeigt werden. Sie können der Figur Ihrer Wahl Gegenstände verkaufen, abkaufen oder übergeben. Dies gilt allerdings nicht für zeitweilige Mitglieder Ihrer Gruppe.

GEHEN: Dies beendet den Austausch von Gegenständen.

Scroll-Listen zum Austausch von Gegenständen



Hinweis: Um zwischen den beiden "Schriftrollen" hin- und herzuschalten, betätigen Sie bitte die Links- und Rechtspfeiltasten (Cursortasten).

Hier Bleiben

Schlägt die Gruppe ein Lager auf dem Land auf (siehe "Lagern", oben) oder quartiert sie sich in einem Gasthof o. ä. ein, so erscheinen die sog. "Hier bleiben"-Optionen. Diese Optionen gelten jeweils für einen Tag.

Sie wählen eine Option mit Hilfe der Maus, indem Sie mit dem linken Mausknopf zuerst eine der Figuren, dann die gewünschte Aktivität anklicken. Der Text zeigt ihnen daraufhin, mit welcher Tätigkeit diese Figur den Tag verbringen wird. Sie können nun auch weitere Optionen und Figuren auswählen. Einige Optionen stehen jedoch nur bestimmten Figuren zur Verfügung.

RUHT SICH AUS: Diese vorgegebene Option erlaubt es einer Figur, sich von jeglicher Anstrengung zu erholen.

STÄRKT SICH: Diese Option steht nur verletzten Figuren zur Wahl. Sie entspricht einem Ruhetag. Die Erholungsrate selbst hängt von dem Gruppenmitglied mit den besten Heilfähigkeiten ab.

BETET UM GÖTTL. GUNST: Diese Option gilt für jene Figuren, deren GG (Göttliche Gunst) unter dem maximalen Wert liegt. Das Gebet verbessert den jeweiligen Wert.

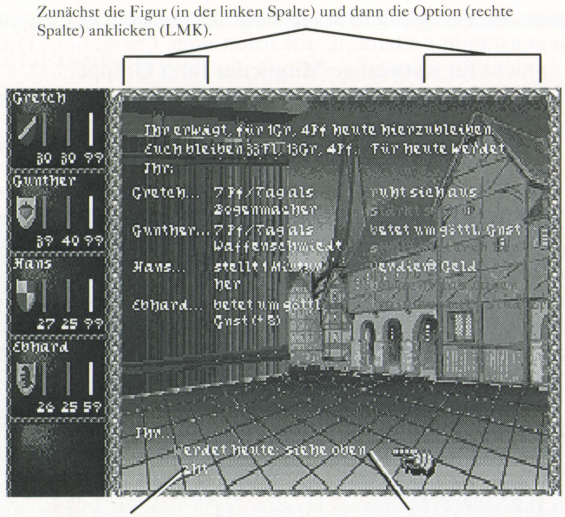
STELLT MIXTUREN HER: Diese Option ermöglicht der Figur die Zubereitung neuer Mixturen. Siehe auch "Alchemie", S. 41 ff.

VERDIENT GELD: Die Figur kann durch Wahl dieser Option eine vorübergehende, bezahlte Tätigkeit ausüben. Die bestmögliche Beschäftigung in der jeweiligen Stadt und der Tageslohn werden automatisch angegeben. Die Arbeit kann anstrengend sein und die Figur täglich ein bestimmtes Maß an Ausdauer kosten.

BEWACHT DAS LAGER: Diese Option gilt nur, wenn die Gruppe ein Lager auf dem Land aufgeschlagen hat. Sie erlaubt der Gruppe, sich zu verbergen und zu schützen und mindert die Gefahr, von unerwünschten Personen oder Wesen entdeckt zu werden.

TRAINIERT ODER STUDIERT: Mit dieser Option kann eine Figur eine bestimmte Fähigkeit verbessern. Dazu erscheint eine Liste der Fähigkeiten, die die Figur zu verbessern versuchen kann.

Lagern ("Hier bleiben")



Diese Option ist jedoch nur dann verfügbar, wenn die Gruppe bereits einen Lehrer/Ausbilder gefunden hat, der willens ist, bestimmte Personen in bestimmten Fähigkeiten zu unterrichten. In anderen Worten: Sie müssen erst einen Lehrer finden, dann in den Gasthof zurückkehren und sich hier einquartieren, um die Ausbildung zu erhalten.

Wählen Sie durch Anklicken (LMK) oder mit Hilfe der Cursor- und "Return"-Tasten eine der Fähigkeiten, in denen die markierte Figur ausgebildet werden soll.

IHR WERDET HEUTE: SIEHE OBEN: Sie müssen diese Option wählen, um die zuvor getroffene Wahl jeder Figur zu aktivieren. Die Gruppenmitglieder werden daraufhin einen Tag mit der ihnen zugeteilten "Tätigkeit" verbringen.

IHR GEHT: Die Wahl dieser Option bedeutet, daß Sie sich dagegen entschieden haben, einen ganzen Tag für die zuvor gewählten "Tätigkeiten" aufzuwenden. Sie kehren daraufhin zum eigentlichen Spielbildschirm zurück.

Der Kampf

Deutschland im Mittelalter - hier lauern Gefahren und Gewalttaten! Aus dieser Tatsache ergibt sich, daß die Gruppe von Zeit zu Zeit einen Kampf auszutragen hat. Manchmal kann eine Kampfsituation sogar von der Gruppe ausgelöst werden. Entsprechende Optionen finden sich häufig in den hier sog. "Interaktionssituationen".

Sie beobachten alle Kampfsituationen aus der "Vogelperspektive". Evtl. vorhandene Decken, Wände etc. werden "entfernt", um Ihnen freie Sicht auf Ihre Figuren und deren Gegner im Kampf zu gewährleisten.

Der Kampf beginnt mit einer "Pause", d.h. die eigentliche Aktion wird angehalten, wobei der Gruppenführer markiert ist. Dies erlaubt Ihnen eine Einschätzung der Situation. Sie können nun dem Anführer und/oder jeder anderen Figur Befehle erteilen.

Wollen Sie das eigentliche Kampfgeschehen beobachten, so drücken Sie entweder die Leertaste oder wählen die Option "Fortfahren" im herunterziehbaren Menü "Befehle". Damit beginnt der Kampf. Sie sehen das Kampfgeschehen in "Echtzeit", d.h. beide Seiten kämpfen und bewegen sich gleichzeitig.

Wollen Sie den Kampf anhalten, um neue Befehle zu erteilen, wählen Sie einfach eine Figur Ihrer Wahl (Anklicken der Figur mit der Maus oder Drücken der entsprechenden Zahlentaste), oder betätigen Sie die Leertaste. Das Kampfgeschehen wird daraufhin unterbrochen, und Sie können nun neue Befehle erteilen.

Denken Sie bitte daran: Kämpfe beginnen stets mit einer "Pause", damit Sie Befehle erteilen können. Das Kampfgeschehen beginnt erst, wenn Sie entweder die Leertaste drücken oder die Option "Fortfahren" auf dem herunterziehbaren Menü "Befehle" wählen.

Grundsätzliche Kampfsteuerungen

Kämpfe durchlaufen grundsätzlich zwei Phasen: die "Befehlspause" und die "Echtzeit-Kampfaktion". Während der Befehlspause wird die Kampfaktion unterbrochen, und Sie haben die Möglichkeit, die Situation zu überdenken und neue Befehle zu erteilen. Während der Echtzeit-Kampfaktion können Sie die Figuren im Kampf gegen den Feind, bei der Ausübung Ihrer Befehle etc. beobachten.

BEFEHLSPAUSE: Der Kampf kann jederzeit für eine Befehlspause unterbrochen werden.

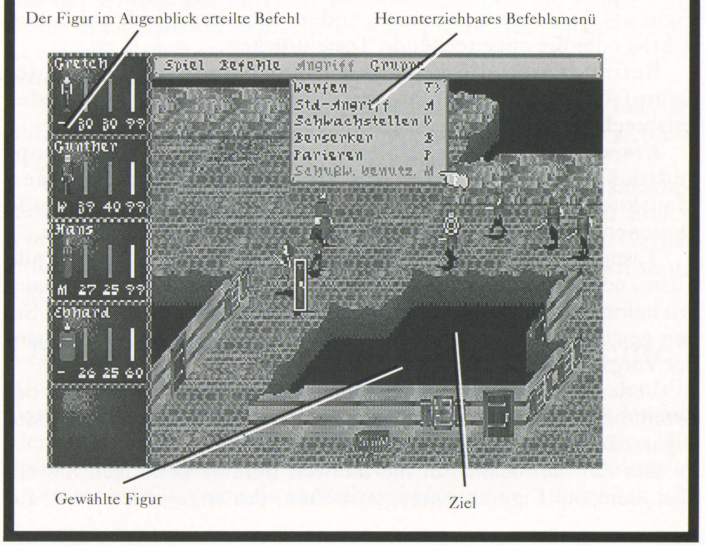
Die Leertaste dient als Umschalttaste zur Aktivierung einer Befehlspause und umgekehrt auch zur Aktivierung der Echtzeit-Kampfaktion. Möchten Sie also einen Kampf unterbrechen, dann drücken Sie die Leertaste oder klicken einfach eine Ihrer Figuren (LMK) an. Sie können dazu aber auch die entsprechenden Zahlentasten verwenden (1 bis 5). Die Figur im obersten linken Figurenkasten ist dabei Zahlentaste Nr.1, die nächste darunter Nr. 2, etc. Verwenden Sie bitte die Zahlenreihe oben auf der Tastatur, *nicht* das numerische Tastenfeld.

KAMPFSCHAUPLATZ-ANSICHT: In der Kampfschauplatz-Ansicht verfolgen Sie im allgemeinen den Gruppenanführer. Sie können aber auch über das gesamte Kampfgeschehen scrollen, indem Sie die Maus oder die Tastatur verwenden.

Haben Sie sich für die Maus entschieden, dann ziehen Sie den Zeiger an den Rand des Kampfschauplatzes. Der Zeiger verwandelt sich daraufhin zu einem Pfeil. Drücken Sie jetzt die Shift-Taste. Um den Kampfbildschirm weiterzuscrollen, betätigen Sie einfach erneut die Shift-Taste. Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, dann scrollt der Bildschirm so lange in die entsprechenden Richtung weiter, bis Sie sie wieder loslassen.

Verwenden Sie die Tastatur, so halten Sie einfach die Shift-

Befehlserteilung im Kampf



Taste gedrückt und verwenden die entsprechende Cursor-Taste.

Um wieder zur eigentlichen Kampfort-Ansicht zurückzukehren, müssen Sie einen Gruppenanführer wählen (drücken Sie dazu Ctrl F1, Ctrl F2 etc., oder halten Sie die Ctrl-Taste gedrückt, und klicken Sie den entsprechenden Figurenkasten an).

Achtung: Verwenden Sie die Shift-Taste bitte *mit größter Vorsicht*, wann immer Sie die Maus betätigen. Sie könnten den Kampfbildschirm unbeabsichtigt abrollen, wenn Sie die Shift-Taste zu lange drücken!

BEFEHLE ERTEILEN: Normalerweise wird ein Befehl in drei Phasen erteilt: (1) eine Figur auswählen, (2) den Befehl erteilen und (3) das Ziel auswählen.

Eine Figur auswählen: Verwenden Sie dazu die Maus, dann klicken Sie die Figur auf dem Kampfbildschirm an (LMK). Verwenden Sie die Tastatur, dann drücken Sie die entsprechende Zahlentaste (1 bis 5). Jedesmal, wenn Sie die Leertaste drücken, um den Kampf zu unterbrechen oder wieder aufzunehmen, wird der Gruppenanführer automatisch gewählt. Sie können eine andere Figur als Anführer bestimmen, indem Sie sie einfach anklicken (LMK) oder die entsprechende Taste drücken.

Befindet sich die gewählte Figur gerade außerhalb der Kampfschauplatz-Ansicht, wird diese durch Drücken der entsprechenden Zahlentaste auf die Figur zentriert.

Einen Befehl erteilen: Halten Sie den rechten Mausknopf gedrückt, dann erscheint die Menüleiste. Halten Sie den Mausknopf weiterhin gedrückt, so können Sie entsprechende Optionen aus den Untermenüs "Befehle" oder "Angriff" wählen.

Tastatur: Drücken Sie entweder die dem Befehl entsprechende Taste, oder markieren Sie die Menüzeile. Drücken Sie F10, dann erscheint die Menüzeile. Mit Hilfe der Cursortasten markieren Sie den gewünschten Befehl. Durch Drücken der "Return"-Taste wird der Vorgang abgeschlossen.

Verlangt ein Befehl keine Zielangabe, ist der Vorgang mit der Erteilung des Befehls abgeschlossen. Wählen Sie nun eine andere Figur, oder aktivieren Sie das Kampfgeschehen.

Ein Ziel auswählen: Für die meisten Befehle benötigen Sie ein Ziel, dem die Figuren entgegenstreben, das angegriffen wird, auf das Waffen und Mixturen gerichtet werden, etc. In diesem Fall verändert der Zeiger auf dem Bildschirm seine Form. Verwenden Sie eine Maus, dann verändert der Mauszeiger seine Form erst, wenn Sie den LMK drücken. Verwenden Sie die Tastatur, dann bedienen Sie sich bitte der Cursortasten (einschl. des numerischen Tastenfeldes, dessen Tasten 1, 3, 7, 9 diagonale Bewegungen ermöglichen), um den Zeiger zu bewegen.

Sie können den Zielzeiger über den ganzen Bildschirm ziehen, um die möglichen "erlaubten" Ziele zu finden. Gewisse Befehle gelten nur an bestimmten Orten. "Verstöße" werden durch ein Fehlersymbol angezeigt. Um die Auswahl zu beenden, lassen Sie den LMK los. Verwenden Sie die Tastatur, dann drücken Sie die "Return"-Taste (um den Vorgang für die jeweilige Figur abzuschließen). Um den Vorgang für die ganze Gruppe zu beenden, betätigen Sie stattdessen die Leertaste.

In einigen Fällen erscheint der Zielzeiger nur an bestimmten Stellen des Kampfschauplatzes. Auch dadurch wird angezeigt, daß nur diese Stellen oder Gegner angegriffen werden können.

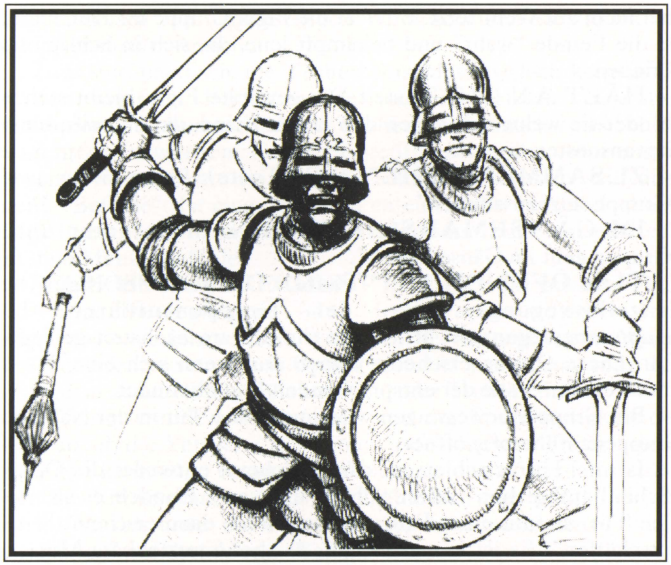
Anmerkung: Im herunterziehbaren Menü "Befehle" werden Ihnen verschiedene Optionen geboten. Nur die im Moment wählbaren erscheinen in schwarzer Schrift. Das herunterziehbare Menü "Angriffe" verfügt über spezifische Kampfanweisungen für einzelne Spielfiguren.

Der im Moment für die jeweilige Figur gültige Befehl erscheint in Form eines Buchstabens in der unteren linken Ecke des jeweiligen Figurenkastens. Er entspricht dem des Tastaturbefehls auf dem entsprechenden Menü.

EINE ANDERE FIGUR WÄHLEN: Haben Sie einer Figur Befehle erteilt und den Vorgang abgeschlossen, dann können Sie unverzüglich eine neue Figur wählen.

Achtung: Wenn Sie den Vorgang der Befehlserteilung *nicht* abgeschlossen haben und eine neue Figur wählen, wird die erste (die ihre Befehle nur zum Teil erhalten hat) dadurch ziemlich verwirrt sein. Die Figur macht dann entweder gar nichts oder reagiert völlig anders als erwartet. Der am häufigsten begangene Fehler ist, daß das Ziel einer Bewegung oder eines Angriffes nicht angegeben wurde. Vergewissern Sie sich daher stets, daß Sie den Vorgang der Befehlserteilung abgeschlossen haben, bevor Sie eine andere Figur wählen.

GEWÄHLTE BEFEHLE RÜCKGÄNGIG MACHEN: Drücken Sie einfach die Escape-Taste (Esc), um momentan geltende Befehle abzubrechen. Dies löscht alle einer Figur erteilten Befehle. Wurde dieser Vorgang jedoch schon abgeschlossen, dann können Befehle nur durch neue Befehlserteilung gelöscht werden.



ECHTZEIT-KAMPFAKTION AUFNEHMEN: Die Pause zur Befehlserteilung wird entweder durch Wahl der Option "Fortfahren" auf dem herunterziehbaren Menü "Befehle" oder durch Drücken der Leertaste beendet.

Allgemeine Kampfinformationen

UMGEBUNGSINFORMATIONEN: Nähert sich eine Figur einer Treppe, einer Leiter, einer Tür, einer Falle (falls die Figur die Falle sieht), einem Ausgang etc., erscheint im Figurenkästchen am linken Bildschirmrand eine entsprechende Mitteilung.

Diese Mitteilungen haben im Vergleich zu den Kampfergebnissen geringere Priorität. Deshalb erscheinen keine Mitteilungen über die unmittelbare Umgebung, wenn die doppelten Balkendiagramme, die die augenblicklichen Kampfergebnisse anzeigen, zu sehen sind. Selbstverständlich kann die Figur trotzdem Treppen, Ausgänge etc. benutzen. Überprüfen Sie daher, welche Optionen auf dem Menü "Befehle" in schwarzer Schrift erscheinen (d.h. im Augenblick verfügbar sind).

VERLETZUNGSANZEIGE/SCHADENSANZEIGE: Während Sie das eigentliche Kampfgeschehen verfolgen, erscheint immer dann, wenn eine Figur verletzt wird (z.B. durch einen Hieb, ein Geschoß oder eine Mixtur) eine Zahl über der entsprechenden Charaktere, die das Maß der Verletzung, d.h. den erlittenen Ausdauerverlust, angibt. Auch Stärkeverluste können auftreten, doch diese sind nie größer als der Ausdauerverlust.

Zahlen in weißer Schrift zeigen den Ausdauerverlust eines Mitglieds Ihrer Gruppe an.

Zahlen in roter Schrift zeigen den Ausdauerverlust einer gegnerischen Figur an.

BALKENDIAGRAMME: Greift eine Ihrer Figuren einen Gegner an, sei es mit Schußwaffen oder im Zweikampf, dann verdoppeln sich die Zahlenangaben für die Ausdauer, Stärke und Göttliche Gunst im Figurenkästchen. In jeder Kategorie zeigt die linke Leiste den augenblicklichen Stand Ihrer Figur an, während die rechte die momentanen Werte des Gegners angibt. Die Balkendiagramm-Angaben zeigen nur die verbleibenden Prozente des jeweiligen Wertes an. Verfügt der Gegner also über einen geringeren Wert als eine Ihrer Figuren, so bedeutet das nicht unbedingt, daß er schwächer ist.

Standardbefehle und Unabhängige Aktionen

Zu Beginn eines Kampfes hat noch keine der Figuren Befehle erhalten. Sie befinden sich in der "Kampf-" oder "Befehlspause", und der Gruppenanführer ist bereits festgelegt. Sie können die Gelegenheit, Befehle zu erteilen, einfach ignorieren, indem Sie die Leertaste drücken oder die Option "Fortfahren" aus dem herunterziehbaren Menü "Befehle" wählen.

Hat eine Figur keine Befehle erhalten, dann bleibt er oder sie einfach stehen und ignoriert den Beschuß mutig. Nähert sich ein Gegner jedoch auf Schlagweite, dann wehrt sich die Figur.

UNABHÄNGIGE AKTION: Ist eine Figur in einen Nahkampf verwickelt, dann endet dieser erst, wenn der Gegner zu Boden geht. Danach sucht die Figur weitere in der Nähe stehende Gegner und greift sie an. Natürlich können Sie der Figur auch neue Befehle erteilen.

Das Herunterziehbare Menü "Befehle"

Mit Hilfe der Optionen des Menüs "Befehle" können sich die Figuren bewegen, Türen öffnen, Treppen (oder Leitern) hinauf- oder hinabsteigen, Truhen untersuchen, Schlösser aufbrechen, die Opfer eines Kampfes ausplündern, etc. Befehle erscheinen nur in schwarzer Schrift, wenn sie verfügbar sind. Sind im Augenblick z.B.

keine Treppen da, die bestiegen, oder Türen, die geöffnet werden können, dann sind diese Optionen grau und können somit nicht gewählt werden.

Verwenden Sie das Menü "Angriff" (siehe unten), wenn Sie Feinde bekämpfen wollen. Das Menü "Befehle" bietet nur Optionen zum Bewegen der Figuren über den Bildschirm und alle Aktivitäten außerhalb des Kampfes.

FORTFAHREN (Leertaste): Durch diese Option wird der Befehlsvorgang beendet und die Echtzeit-Kampfaktion wieder aufgenommen.

[SPITZNAME] FERTIG ("Return"-Taste): Mit dieser Option beenden Sie den Vorgang der Befehlserteilung an eine bestimmte Figur, doch die Befehlspause besteht weiterhin. Waren die Befehle unvollständig, dann kehrt die Figur zu ihren vorherigen Befehlen zurück.

Sie müssen jetzt weitere Befehle erteilen oder die Option "Fortfahren" (siehe oben) wählen.

FEIND-INFOS: ("E"-Taste): Hierbei handelt es sich um eine Umschalttaste, die die Figurenkästen durch Informationen über die Feinde ersetzt, mit denen Sie im Moment konfrontiert sind. Wählen Sie die Option erneut, dann erscheinen wieder die Figurenkästen.

GEHT NACH ("W"-Taste): Durch diese Option wird eine einzelne Figur (oder die ganze Gruppe) bewegt. Sie müssen dazu jedoch ein Ziel angeben.

Normalerweise bewegt sich nur eine einzelne Figur. Wählen Sie jedoch die Option "Zusammen gehen" oder "Im Gänsemarsch gehen", dann bewegt sich die gesamte Gruppe. Lesen Sie dazu bitte auch "Gruppe reist zusammen", siehe unten.

Während sich eine Figur oder die ganze Gruppe fortbewegt, kann sie auf Feinde treffen. Ist die Entfernung zwischen der Figur/Gruppe und dem Feind so gering, daß ein Nahkampf möglich ist, dann bleibt die Gruppe stehen und der Kampf beginnt.

(Siehe auch "Erforschung und Echtzeit, unten).

FLIEHT NACH ("F"-Taste): Auch hier bewegt sich die Figur/Gruppe, doch sie bleibt nicht stehen, um gegen in der Nähe befindliche Feinde zu kämpfen. Stattdessen setzt sie unbeirrt ihren Weg zu einem bestimmten Ziel fort. Dies bedeutet, daß Feinde angreifen können, die Figur/Gruppe sich aber nicht zur Wehr setzt. Erreicht die Figur/Gruppe ihr Ziel, nimmt sie die Feinde "wahr" und bekämpft jene, die sich in Schlagweite befinden.

HÄLT AN ("H"-Taste): Die gewählte Figur bleibt stehen. Er oder sie wehrt sich gegen den ersten Feind, der angreift, bleibt aber ansonsten tatenlos.

ZUSAMMEN GEHEN ("G"-Taste): Siehe unten unter "Gruppe reist zusammen".

IM GÄNSEMARSCH GEHEN: Siehe unten unter "Gruppe geht im Gänsemarsch".

TÜR ÖFFNEN ("U"-Taste): Die gewählte Figur (bei Einzelbewegung) oder der Gruppenanführer (bei Gruppenbewegungen) öffnet die ihm/ihr am nächsten gelegene Tür. Diese Option erscheint jedoch nur, wenn sich eine Tür in unmittelbarer Nähe der entsprechenden Figur befindet.

Bei Gruppenbewegungen wird immer die Tür in der Nähe des Gruppenanführers geöffnet.

Ist die Tür verschlossen, dann erscheint entweder die Option "Schloß aufbrechen" oder "Schloß auflösen". Handelt es sich um eine Tür, die mit einer Falle verbunden ist, dann erscheint "Falle entschärfen". Es ist immer ratsam, das herunterziehbare Menü in Augenschein zu nehmen, bevor Sie eine Tür zu öffnen versuchen.

Manchmal führen Türen zu versteckten Orten, die vorher für Sie unsichtbar waren. In diesem Fall kann es vorkommen, daß die Figur durch die Tür verschwindet, als handle es sich um eine Treppe. Siehe auch "Pforten", unten.

TREPPE BENUTZEN ("U"-Taste): Die gewählte Figur (bei Einzelbewegungen) oder der Gruppenanführer (bei Gruppenbewegungen) benutzt die ihm/ihr am nächsten gelegene Treppe (oder Leiter). Diese Option erscheint jedoch nur, wenn sich die entsprechende Figur in unmittelbarer Nähe einer Treppe befindet. Bei Gruppenbewegungen wird die Treppe benutzt, die der anführenden Figur (Figur Nr. 1) am nächsten ist.

Treppen (und Leitern) stellen *immer* sog. "Pforten" zu anderen Orten dar. Siehe auch "Pforten", unten.

TRUHE ÖFFNEN ("O"-Taste): Die gewählte Figur (bei Einzelbewegungen) oder der Gruppenanführer (bei Gruppenbewegungen) öffnet eine Truhe, um zu sehen, was sich in ihr befindet. Diese Option steht jedoch nur dann zur Verfügung, wenn sich die entsprechende Figur in der Nähe einer Truhe befindet.

Befinden sich in der Truhe nützliche oder wertvolle Gegenstände, dann erscheit die Scroll-Liste zum Austausch von Gegenständen (siehe auch: "Die allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste"). Wählen Sie die Option "Gehen" von der Scroll-Liste

zum Austausch von Gegenständen, dann gelangen Sie zurück zur Kampfschauplatz-Ansicht.

Zwar sind praktisch alle Truhen verschlossen, doch können sie in den meisten Fällen aufgebrochen werden. Nur bei ausgesprochen robusten, stabilen Truhen muß zunächst das Schloß aufgebrochen werden, bevor sie geöffnet werden können. In diesem Fall erscheint die Option "Schloß aufbrechen" auf dem Menü "Befehle". Ist eine Truhe durch eine Falle vor unerlaubtem Zugriff geschützt, dann erscheint die Option "Falle entschärfen" auf dem Menü "Befehle".

SCHLOSS AUFBRECHEN ("P"-Taste): Die gewählte Figur (bei Einzelbewegungen) oder der Gruppenanführer (bei Gruppenbewegungen) versucht, das Schloß der nächstgelegenen Truhe oder Tür aufzubrechen. Diese Option erscheint jedoch nur, wenn sich die Figur in unmittelbarer Nähe einer Tür oder Truhe befindet.

Es hängt von den Werkzeugen und der Fingerfertigkeit der Figur ab, ob die Versuche, das Schloß aufzubrechen, Erfolg haben. Die Figur kann ohne besondere Werkzeuge einen Versuch starten, doch die Erfolgschancen sind im allgemeinen eher gering. Ist ein Schloß durch eine Falle geschützt, dann erscheint "Falle entschärfen" auf dem Menü "Befehle".

SCHLOSS AUFLÖSEN ("D"-Taste): Die gewählte Figur (bei Einzelbewegungen) oder der Gruppenanführer (bei Gruppenbewegungen) verwendet Ätzwasser, um ein Schloß aufzulösen, was dem Aufbrechen eines Schlosses entspricht. Diese Option steht jedoch nur zur Verfügung, wenn sich die Figur in der Nähe eines Schlosses befindet und mindestens eine Ätzwasser-Mixtur besitzt. Ätzwasser kann bei Fallen nicht verwendet werden.

FALLE ENTSCHÄRFEN ("D"-Taste): Die gewählte Figur (bei Einzelbewegungen) oder der Gruppenanführer (bei Gruppenbewegungen) versucht, die Falle einer Truhe zu entschärfen. Diese Option erscheint jedoch nur, wenn sich die Figur in der Nähe einer Truhe befindet. Ob der Versuch erfolgreich ist, hängt erstens von der Fingerfertigkeit der Figur und zweitens von seiner oder ihrer Intelligenz und Wahrnehmung ab. Auch die "Qualität" der Falle beeinflußt das Resultat.

Manchmal trifft eine Figur auf Fallen am Boden oder in einer Mauer. Figuren mit guter Wahrnehmung und Finger-fertigkeit erkennen solche Fallen meist ohne Schwierigkeiten. Wenn Sie eine Falle rechtzeitig sehen, führen Sie die Figur um die Falle herum. Reagieren Sie nicht rechtzeitig, dann müssen Sie die Konsequenzen tragen. Diese Fallen können nicht unschädlich gemacht werden.

ERGEBEN (ALLE) ("S"-Taste): Wählen Sie diese Option, dann ergibt sich die ganze Gruppe dem Gegner. Die Figuren legen ihre Waffen nieder und geben jeglichen Widerstand auf.

Vorsicht: In einigen Fällen zeigt der Feind keinerlei Gnade. Die meisten menschlichen Feinde nehmen Gefangene, wilde Tiere töten bzw. fressen jedoch ihr Opfer (oder die ganze Gruppe).

TOTE PLÜNDERN ("L"-Taste): Jedesmal, wenn Sie den Gegner geschlagen haben oder eines Ihrer Gruppenmitglieder im Kampf gefallen ist, erhalten Sie automatisch die Gelegenheit, die Opfer der Schlacht auszuplündern bzw. die Habseligkeiten des gefallenen Gruppenmitglieds an sich zu nehmen. Handelt es sich jedoch um einen Kampf größeren Umfangs (wie in Schlössern, Bergwerken etc.), dann ziehen Sie es vielleicht vor, einen Teil der Beute/Gegenstände zurückzulassen und später wiederzukommen, um den Rest zu holen. In diesem Fall erscheint eine entsprechende Option zum Plündern. Drücken Sie nun de "L"-Taste, um die "Schriftrollen zum Austausch von Gegenständen" abzurufen. (Weitere Einzelheiten dazu erhalten Sie under "Reise und Interaktion", Abschnitt "Scroll-Listen zum Austausch von Gegenständen", S. 28-29 ff.)

SCHLACHTFELD VERLASSEN ("X"-Taste): Befindet sich die gewählte Figur am Rand des Kampfschauplatzes, dann steht Ihnen diese Option zur Verfügung. Wählen Sie sie, dann verläßt die Figur den Ort des Kampfes. Genaugenommen "flieht" die Figur vor dem Feind.

Sind alle funktionsfähigen Figuren geflohen und nur die erschöpften bleiben zurück (d.h. jene Figuren, deren Ausdauerstand auf "Null" gesunken ist), endet der Kampf automatisch. Den Zurückgelassenen drohen je nach Gutdünken des Feindes verschiedene Schicksale, beispielsweise Plünderung, Gefangennahme bzw. der Tod.

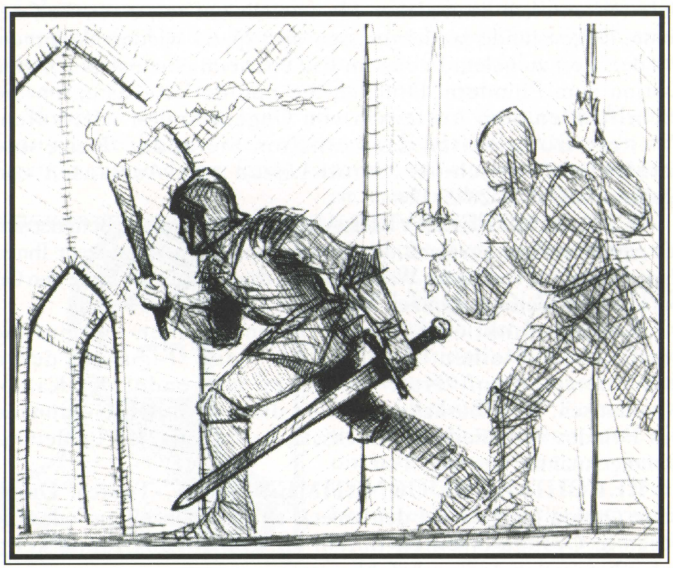
BEFEHL ZURÜCKNEHMEN ("Esc"-Taste): Durch diese Option brechen Sie den zuletzt an eine Einzelfigur oder die gesamte Gruppe erteilten Befehl ab. Die Figur/Gruppe kehrt daraufhin zu den Anfangsbefehlen zurück.

BEFEHLE OHNE ZIELE: Von allen hier genannten Befehlen benötigen nur "Geht nach" und "Flieht nach" eine Zielangabe. Alle anderen richten sich automatisch auf das nächstliegende Ziel. In den meisten Fällen stehen die Befehle nur dann zur Verfügung, wenn die Figur/die Gruppe sich in unmittelbarer Nähe eines Zieles befindet.

Pforten

Benutzt eine Figur eine Treppe, Leiter oder bestimmte Türen, dann verschwindet sie zeitweilig vom Bildschirm. Die Figur wartet nun am Ende der Treppe, Leiter oder Tür auf den Rest der Gruppe. Benutzen alle überlebenden Gruppenmitglieder dieselbe Tür, Treppe oder Leiter, dann erscheint auf dem Bildschirm die nächste Spielszene.

VON EINER PFORTE ZURÜCKRUFEN: Hat eine Figur eine Tür oder Treppe benutzt, kann er oder sie zurückgerufen werden. Drücken Sie dazu die entsprechende Zahlentaste (1 bis 5), dann können Sie die Figur sehen. Betätigen Sie nun die Taste "U" (oder wählen Sie die Option "Treppe benutzen" aus dem herunterziehbaren Menü), und die Figur kehrt zurück. Dies ist die einzige Option, die für die Figur in Frage kommt. Die Figur erscheint dabei in der Tür oder auf der Treppe. Sie können die Figur nicht mit Hilfe der Maus zurückrufen, weil sie sich außerhalb Ihrer Sicht befindet.



VERSCHIEDENE PFORTEN: Über verschiedene Türen oder Treppen gelangen die Figuren zu anderen Orten im Spiel. Benutzen verschiedene Figuren unterschiedliche Türen/Treppen, sehen Sie auf dem Bildschirm keine neue Szene, sondern den leeren Kampfschauplatz! Rufen Sie in diesem Fall die Figuren zurück, bilden Sie eine Gruppe und lassen Sie alle zusammen dieselbe Treppe/Tür benutzen.

Gruppenmodus

Der Gruppenmodus dient zur Vereinfachung längerer Bewegungsetappen. Sie können statt einzelner Figuren die Gruppe als Ganzes fortbewegen. Der Gruppenmodus steht nicht zur Verfügung, wenn eine der Figuren in einen Kampf verwickelt ist, und stellt immer einen Nachteil dar, wenn ein Kampf bevorsteht. In diesem Fall sollten Sie Einzelbefehle geben.

Wählen Sie einen Gruppenmodus (entweder "Zusammen gehen" oder "Im Gänsemarsch gehen", übernimmt Figur 1 (das Gruppenmitglied, dessen Figurenkasten sich ganz oben links befindet) die Führung der Gruppe.

ZUSAMMEN GEHEN ("G"-Taste): Durch Wahl dieser Option bewegt sich die Gruppe in Fächerform, und jede Figur blickt nach vorn. Diese Formation ist zwar in Kampfsituationen angebracht, paßt aber nicht durch enge Gänge!

Wollen Sie als Gruppe zusammen gehen, dann wählen Sie die Option mit Hilfe der Maus oder der Tastatur vom herunterziehbaren Menü "Befehle" oder drücken die Taste "G". Sehen Sie sich das herunterziehbaren Menü "Befehle" danach erneut an, werden Sie neben der Option ein Häkchen bemerken.

Sie müssen nun ein Ziel für die Gruppe angeben. Die einzelnen Figuren werden daraufhin versuchen, sich als Gruppe zu formieren. Sind die Gruppenmitglieder zu weit voneinander entfernt, ist es einer oder mehreren Figuren vielleicht nicht möglich, sich der Gruppe anzuschließen. Verwenden Sie in diesem Fall die Option "Geht nach" und bewegen Sie die einzelnen Figuren aufeinander zu.

IM GÄNSEMARSCH GEHEN ("Q"-Taste): Dies bedeutet, daß die Gruppe sich in einer Reihe hintereinander bewegt und Figur Nr. 1 die Führung übernimmt. Danach folgt Nr. 2 etc. Die letzte Figur bildet die Nachhut. Diese Formation eignet sich zwar nicht sehr gut für Kampfsituationen, doch kann sich die Gruppe nur in dieser Form durch enge Passagen bewegen.

Wählen Sie "Im Gänsemarsch gehen" vom herunterziehbaren Menü "Befehle", oder drücken Sie Taste "Q". Sehen Sie sich das herunterziehbare Menü "Befehle" danach erneut an, so erscheint

neben der gewählten Option ein Häkchen.

In diesem Modus müssen Sie (im Gegensatz zum Gruppenmodus) kein Ziel angeben. Die Mitglieder der Gruppe sammeln sich automatisch hinter der Figur Nr. 1, deren Figurenkasten sich ganz oben links befindet. Sie müssen jedoch ein Ziel angeben, wenn Sie Ihre Figuren bewegen möchten (siehe unten).

Wie bei der Option "Zusammen gehen" gilt auch hier, daß es für manche Figuren schwierig sein kann, sich der Gruppe anzuschließen, wenn die Einzelfiguren zu weit voneinander entfernt sind. Wählen Sie in diesem Fall die Option "Geht nach", und bewegen Sie so die einzelnen Figuren aufeinander zu.

EINE GRUPPE BEWEGEN: Befindet sich die Gruppe im Gruppenmodus, dann wartet sie auf Ihre Bewegungsbefehle. Klicken Sie dazu einfach den Zielort mit dem LMK an. Verwenden Sie die Tastatur, dann drücken Sie Taste "W" oder wählen Sie die Option "Geht nach" vom herunterziehbaren Menü "Befehle". Ziehen Sie dann den Cursor auf das Ziel, und drücken Sie "Return".

Lesen Sie hierzu bitte auch "Erforschung und Echtzeit", unten.

BESONDERE BEFEHLE: Zusätzlich zu den Bewegungsbefehlen stehen Ihnen noch andere "Erforschungsbefehle" zur Verfügung, wenn sich die Gruppe bestimmten Punkten nähert. Diese Optionen hängen davon ab, wie nahe sich der Anführer der Gruppe an dem entsprechenden "Objekt" befindet. Andere Mitglieder der Gruppe können demnach keine Türen öffnen, Fallen unschädlich machen etc., es sei denn, Sie übergeben die Führung der Gruppe einer anderen Figur oder erteilen Einzelbefehle (wodurch der Gruppenmodus ausgeschaltet wird).

Benutzen Sie im Gruppenmodus eine Treppe, Leiter oder eine spezielle Tür, dann begibt sich die ganze Gruppe durch diese sog. Pforte.

Wichtig: Für Gruppenbefehle wählen Sie, anders als im Einzelmodus, *keine* Einzelfigur. Stattdessen erteilen Sie einen Befehl: entweder setzen Sie ein Ziel (bei Bewegungen) oder befehlen eine spezifische Aktion (für andere Erforschungsbefehle, z.B. das Öffnen von Türen etc.).

GRUPPENMODUS AUSSCHALTEN: Um den Gruppenmodus zu verlassen, wählen Sie die mit einem Häkchen versehene Option im herunterziehbaren Menü "Befehle" (entweder "Zusammen gehen" oder "Im Gänsemarsch gehen"). Dadurch wird der Gruppenmodus "ausgeschaltet". Sie können dazu aber auch die entsprechende Taste verwenden (G oder Q).

Kampf: Das Herunterziehbare Menü "Angriff"

Alle Angriffsbefehle werden an Einzelpersonen gegeben, wobei alle Angriffe ein Ziel haben müssen, das entweder durch Anklicken mit dem LMK oder dem Cursor in Verbindung mit der "Return"-Taste bestimmt wird. Nennen Sie kein Angriffsziel, dann wird der Befehl ignoriert, und die Figuren kehren zu den vorher erteilten Befehlen zurück.

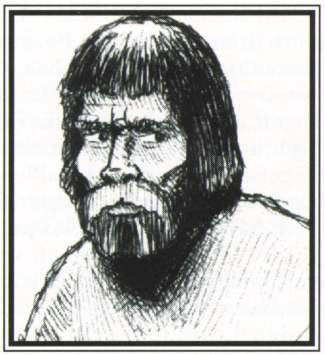
WERFEN ("T"-Taste): Bei Wahl dieser Option wirft die gewählte Figur eine Mixtur auf ein erlaubtes Ziel. Dabei ist es jedoch nicht möglich, eine Mixtur über Mitglieder der eigenen Gruppe oder Feindfiguren zu werfen. Ein weniger geschickter Werfer muß daher zuerst einen weiten Bogen um seine Freunde machen. Ein geübterer Werfer kann dagegen mit sehr wenig Abstand an seinen Freunden vorbeiwerfen.

Diese Option aktiviert ein Untermenü mit allen Mixturen, die der Figur zur Verfügung stehen. Um einen Zielpunkt festzulegen, klicken Sie diesen entweder mit dem LMK an oder verwenden die Cursortasten (einschließlich des Ziffernblocks) und drücken "Return".

Handelt es sich beim Ziel des Wurfes um einen "Ort", dann ignoriert der Werfer die Bewegungen der Gruppenmitglieder und gegnerischen Figuren und wirft die Mixtur auf den gewählten Punkt. Ist das Ziel eine Person, zielt der Werfer auf die entsprechende Figur und versucht auszumachen, wohin die Figur sich bewegen wird, statt die Mixtur auf deren derzeitige Position zu werfen.

Denken Sie daran, daß es auf die Geschicklichkeit des Werfers ankommt, wie viele Figuren (Freund wie Feind) ihm beim Wurf einer Mixtur "den Weg versperren". Kann das Ziel durch einen Wurf erreicht werden, dann landet die Mixtur dort, unabhängig vom Fähigkeitsstand des Werfers.

Vergessen Sie nicht, daß das Werfen von Mixturen Zeit beansprucht, da der Alchemist vorher besondere Vorbereitungen, wie das Mischen bzw. Entzünden der Mixtur etc., treffen muß.



STD.-ANGRIFF ("A"-Taste): Bei Wahl dieser Option greift die gewählte Figur im Nahkampf ein spezifisches Ziel an. Sie wählen das Ziel entweder durch Anklicken (LMK) oder ziehen den Zeiger mit Hilfe der

Cursortasten auf das Ziel und drücken "Return". Das Ziel muß eine bestimmte Feindfigur sein. Befindet sich der Gegner nicht in unmittelbarer Nähe, dann bewegt sich der Angreifer in dessen Richtung, um ihn zum Kampf herauszufordern.

Die Standard-Angriffsbefehle weisen die Figuren an, ein Gleichgewicht zwischen Angriff und Abwehr zu halten. Die Figur versucht dabei, das Ziel zu treffen, ohne auf besondere Punkte zu zielen.

Gegner, die sich außerhalb der Sicht der Figur befinden oder verdeckt sind, können nicht angegriffen werden.

SCHWACHSTELLEN ("V"-Taste): Hierbei handelt es sich um eine besondere Taktik für den Nahkampf. Die Befehle entsprechen den normalen Angriffsbefehlen, d.h. ein feindliches Ziel muß durch Anklicken mit dem LMK oder mit Hilfe der Cursortasten und der "Return"-Taste bestimmt werden. Bei Wahl dieser Option sucht die Figur Schwachstellen in der Rüstung der anzugreifenden Person. Deshalb erfolgen die Angriffsbewegungen der Figur in langsamerem Tempo. Die Erfolgschancen bleiben gleich und die Wahrscheinlichkeit, daß die Rüstung der gegnerischen Figur durchstoßen wird, ist deutlich höher. Die Abwehrfähigkeiten der Figur entsprechen denen des Standardangriffs (siehe oben).

BERSERKER ("B"-Taste): Auch dies stellt eine besondere Taktik für den Nahkampf dar, wobei der Befehlserteilungsvorgang gleich beibt.

Erhält eine Figur diesen Befehl, so wird sie während des Angriffs alles dransetzen, die Feindfigur so schnell wie möglich zu überwältigen, und zwar ohne Rücksicht auf ihre eigene Sicherheit (wie der Wikinger-Stamm der Berserker im frühen Mittelalter). Der Angriff erfolgt schneller, die Erfolgschancen liegen höher, doch die Figur ist dabei verletzlicher. Selbstverständlich wird die Rüstung den Gegenangriff teilweise "ableiten" oder zumindest den Schaden begrenzen, solange der Gegner sie nicht mit seiner Waffe durchdringt.

PARIEREN ("P"-Taste): Auch dies ist eine besondere Taktik für den Nahkampf, wobei der Befehlserteilungsvorgang gleich bleibt: der Feind muß durch Anklicken mit dem LMK oder mit Hilfe der Cursor- und "Return"-Tasten bestimmt werden. Dadurch wird festgelegt, mit welchem Feind die Figur zunächst konfrontiert wird und gegen wen Gegenangriffe gerichtet sind.

Der Parierbefehl weist die Figur an, sich auf die Verteidigung zu konzentrieren. Dadurch wird die Chance reduziert, daß der Feind die Figur direkt angreift. Dies bedeutet aber auch, daß die Figur langsamer kämpft und weniger Chancen hat, den Gegner im Nahmkampf zu treffen. Trifft die Figur den Gegner, bleiben das Schadensausmaß und die Möglichkeit, Rüstungen zu durchdringen, normal.

SCHUSSW. BENUTZEN ("M"-Taste): Die gewählte Figur feuert ihre "Schußwaffe" auf ein Ziel ab, das durch Anklicken (LMK) oder mit Hilfe der Cursor- und "Return"-Taste zuvor bestimmt wurde. Diese Option beinhaltet Wurfwaffen, Bogenwaffen, Armbruste bzw. Handfeuerwaffen.

Die Figur feuert dabei ihre "Schußwaffe" mit der größtmöglichen Geschwindigkeit auf das Ziel ab, solange es die Umstände erlauben.

Wie beim Werfen von Mixturen gilt auch hier: Schußwaffen können nicht "durch" Mitglieder der Gruppe oder Feinde auf ein dahinterliegendes Ziel abgefeuert werden, wobei die Geschicklichkeit der Figur, die die Waffe abfeuert, bestimmt, wie weit sie von einem Hindernis entfernt sein muß, um ein weiter entfernt liegendes Ziel unter Beschuß nehmen zu können.

Wird eine Figur, die gerade ihre "Schußwaffe" abfeuert in einen Nahkampf verwickelt, dann wechselt sie automatisch zu der Nahkampfwaffe über, die auf der entsprechenden Waffen- oder Gebrauchstafel aufgeführt ist (siehe auch: "Informationen über die Spielfiguren", S. 22). Die Figur übernimmt dann die Angriffsbefehle und greift den Feind an.

EIGENINTERESSEN: Befindet sich eine Figur im Nahkampf, dann trifft sie manchmal ihre eigenen Entscheidungen über die ihr erteilten Angriffsbefehle. Sie werden also manchmal beobachten können, wie "Std.-Angriff" oder "Schwachstellen" je nach Situation durch "Std.-Angriff", "Schwachstellen" oder "Parieren" ersetzt werden. Sie können diese Befehle natürlich durch Ihre eigenen ersetzen. Die Befehle "Parieren" oder "Berserker" werden jedoch nie durch Eigeninteressen verändert. Die Figur bleibt bei diesen Befehlen, bis ihr neue erteilt werden.

Besondere Situationen

MEHRERE ANGREIFER GEGEN EINE EINZELPERSON: Bei Nahkämpfen kann es manchmal passieren, daß mehrere Personen gegen eine Einzelfigur (oder umgekehrt) kämpfen. In solchen Fällen versucht die Einzelperson, alle Angreifer abzuwehren, während sie weiterhin ihr gewähltes Ziel im Auge

behält. Die Chancen der Einzelperson nehmen jedoch rapide ab, während die der Angreifertruppe stetig ansteigen, was natürlich davon abhängig ist, wie vielen Angreifern die Einzelperson ausgesetzt ist.

Diese Situation bedeutet also einen enormen Vorteil für die Angreifer. Es ist eine wichtige Taktik, solche Situationen zum eigenen Vorteil gegen den Feind herbeizuführen und für sich selbst zu vermeiden. Im allgemeinen können aus Platzgründen nicht mehr als drei oder vier Figuren gleichzeitig angreifen.

FALLEN: In bestimmten Umgebungen trifft Ihre Gruppe unter Umständen auf tödliche Fallen. Figuren mit guten Wahrnehmungsfähigkeiten entdecken diese Fallen vielleicht, bevor sie hineintappen. Sie können die Falle dann entweder umgehen oder unschädlich machen.

Figuren mit geringerer Wahrnehmungsfähigkeit tappen mit größter Wahrscheinlichkeit direkt in die Falle. Geschieht dies, müssen Sie den anderen Figuren schnell neue Befehle erteilen, um sie vor demselben Schicksal zu bewahren.

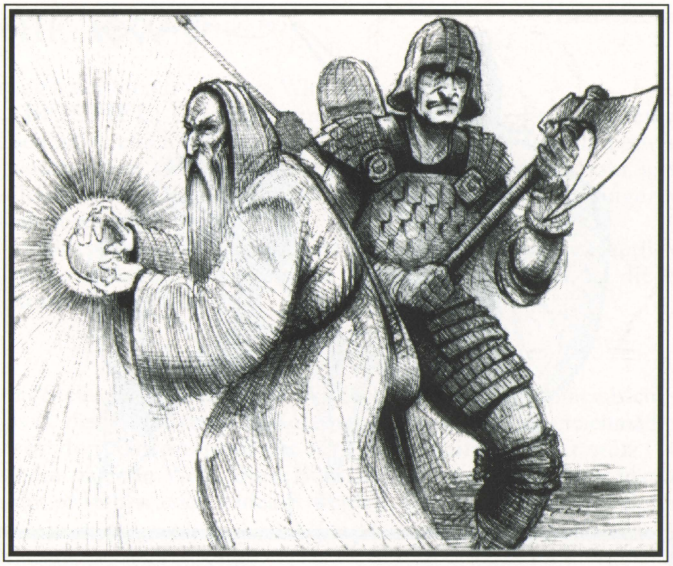
Erforschung und Echtzeit

Befindet sich keine Ihrer Figuren in einer Nahkampfsituation, dann können Sie sich während des Echtzeitablaufes bestimmte Steuerungsfunktionen zunutze machen. Diese Steuerungsfunktionen sind dazu gedacht, die Erforschung ausgedehnter Gebiete zu erleichtern. Vermeiden Sie sie jedoch, wenn ein Kampf droht! Denken Sie außerdem daran, von der Befehlspause in die Echtzeit umzuschalten.

DIE STEUERUNG DES GRUPPENANFÜHRERS IN DER ECHTZEIT: Befinden Sie sich momentan *nicht* im Gruppenmodus, können Sie den Gruppenanführer (und nur ihn!) während der Nichtkampf-Echtzeithandlung am Kampfschauplatz steuern. Verwenden Sie dazu entweder den linken Mausknopf oder die entsprechenden Cursortasten. In beiden Fällen gilt der Befehl "Geht nach".

DIE STEUERUNG DER GRUPPE IN DER ECHTZEIT: Befinden Sie sich momentan im Gruppenmodus, können Sie die Bewegungen der ganzen Gruppe auf dem Kampfschauplatz steuern.

Ist der Gruppenmodus "Im Gänsemarsch gehen" eingeschaltet, gelten dieselben Regeln wie für die Steuerung des Gruppenanführers (siehe oben). Das bedeutet: Sie können das Marschziel mit dem LMK anklicken oder die Curortaste drücken, um die Bewegung des Gruppenanführers direkt zu steuern. Der Rest der Gruppe folgt automatisch.



Ist der Gruppenmodus "Zusammen gehen" eingeschaltet, können Sie wiederum entweder den LMK benutzen, um das Ziel zu bestimmen, oder die Taste "W" drücken und den Zielort mit Hilfe der Cursortasten und "Return" festlegen.

Sowohl in der Option "Im Gänsemarsch gehen" als auch in "Zusammen gehen" kann der momentane Gruppenanführer verschiedene Erforschungsbefehle ausführen. Verwenden Sie dazu entweder das herunterziehbare Menü oder die entsprechenden Tasten.

Kampfergebnisse

ZUSAMMENBRUCH: Eine Figur bricht zusammen, wenn seine oder ihre Ausdauer Null (0) erreicht. Ist eine Figur erst einmal bewußtlos, dann kommt Sie während des gesamten Kampfverlaufes nicht mehr zu sich. Bewußtlose Figuren sind jedoch *nicht* tot.

TOD: Eine Figur stirbt, wenn seine oder ihre Stärke auf Null (0) gesunken ist. Sie kann in diesem Fall nicht mehr zum Leben erweckt werden. Weder eine Mixtur noch die Hilfe der Heiligen kann den Tod bezwingen. Deshalb sollten Sie diese Art von Hilfe anwenden, *bevor* die Figur stirbt!

SIEG: Sie haben gesiegt, sobald alle Feinde zu Boden gegangen, d.h. entweder tot oder bewußtlos sind. Im Normalfall

wird der Kampf dadurch beendet. In komplexeren Situationen löst dies jedoch nur das momentane Problem. In jedem Fall haben Sie normalerweise die Gelegenheit, die besiegten Feinde zu durchsuchen und alles an sich zu nehmen, was irgendwie von Nutzen scheint. Siehe auch "Reise und Interaktion", S. 28-29 ff.

FLUCHT ODER RÜCKZUG: Ihre Gruppe tritt die Flucht oder den Rückzug an oder umgeht den Feind, sobald alle Überlebenden das Schlachtfeld verlassen. Das Schicksal jener Figuren, die bewußtlos zurückbleiben, hängt von der jeweiligen Situation ab. Möglicherweise gelingt es ihnen, unbemerkt davonzukriechen, um sich dem Rest der Gruppe wieder anzuschließen. Ebensogut könnten Sie aber auch gefangengenommen, getötet oder aufgefressen werden!

ERGEBEN: Auch durch Wahl dieser Option findet der Kampf ein Ende. Der Ausgang hängt von den Motivationen Ihres/Ihrer Gegner ab. Mit etwas Glück überleben zumindest einige.

NIEDERLAGE: Diese Option erscheint, wenn die gesamte Gruppe zu Boden geht bzw. auf dem Schlachtfeld ums Leben kommt. Zu Boden gegangene Figuren sind den Feinden hilflos ausgeliefert. Der Ausgang einer solchen Situation hängt vom Feind ab.

TOD ALLER FIGUREN: Kommt die ganze Gruppe ums Leben, dann endet das Spiel. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, neue Figuren zu erstellen und von vorn zu beginnen!

ALCHEMIE

Kenntnisse in der Alchemie bzw. alchemistische Fertigkeiten erlauben es den Figuren, Mixturen herzustellen. Dies gilt jedoch nur, wenn die entsprechende Figur auch alchemistische Formeln kennt, die nötigen Zutaten bei sich hat, und über genügend Zeit verfügt, die Mixturen tatsächlich herzustellen.

Das Wissen über die in der Alchemie angewandten Formeln ist eines der wertvollsten Besitztümer dieser Epoche. Im Gegensatz zu den benötigten Zutaten, dem Katalysator in Form des "Stein der Weisen" und der fertigen Mixtur kann dieses Wissen nicht von einer Figur auf eine andere übertragen werden. Daher stehen jeder Figur alle Zutaten zur Verfügung, die sich im Besitz der Gruppe befinden. Zudem kann eine fertige Mixtur vom "Hersteller" an jedes andere Gruppenmitglied weitergegeben werden.

Auf Ihren Reisen werden Sie auf Alchemisten mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten treffen. Sie können von ihnen Mixturen erwerben, statt sie selbst herzustellen. Dies kann allerdings recht teuer werden, wenn Sie dazu einen guten Alchemisten aufsuchen.

Einige Mixturen können dazu verwendet werden, die Merkmale einer Figur oder ihre/seine Ausrüstung zu verbessern. Auch in Interaktionssituationen sind sie oft von großer Hilfe. Zu guter Letzt können Mixturen auch in Kampfsituationen eingesetzt werden, um den Gegner zu demoralisieren, zu verunsichern oder sogar zu verletzen.

Formeln

Rufen Sie die Figureninformationsschirme ab, dann wird Ihnen dort eine Zusammenfassung aller Formeln, die die Figur kennt (siehe auch "Informationen über die Spielfiguren", Abschnitt "Die Formeln der Alchemie", S. 26 ff) geboten.

BEZEICHNUNGEN: Jede Formel hat eine allgemein beschreibende Bezeichnung und trägt außerdem den Namen des Erfinders. Jede dieser Bezeichnungen kann verschiedene Erfindernamen tragen, was bedeutet, daß es verschiedene Formeln für dieselbe Mixtur gibt, wobei diese jedoch ein wenig voneinander abweichen können, was durch unterschiedliche Qualitätswerte angezeigt wird.

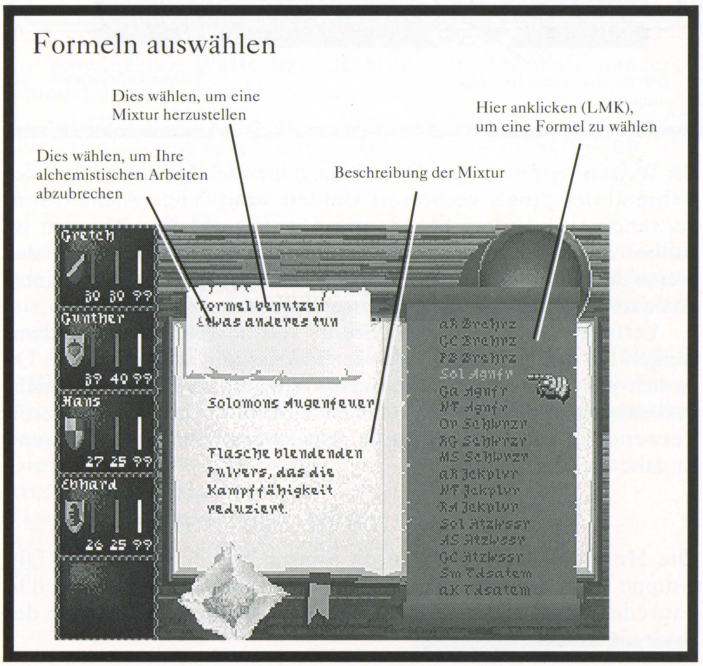
DIE ZAUBERZAHL: Jede Formel hat eine sog. "Zauberzahl". Je höher die Zahl, desto komplexer ist die Formel, d.h. für ihre Herstellung sind entsprechend größere Alchemiefähigkeiten erforderlich. Höhere Zahlen bedeuten aber auch, daß entweder die Qualität der Mixtur oder ihre Wirkung besser ist.

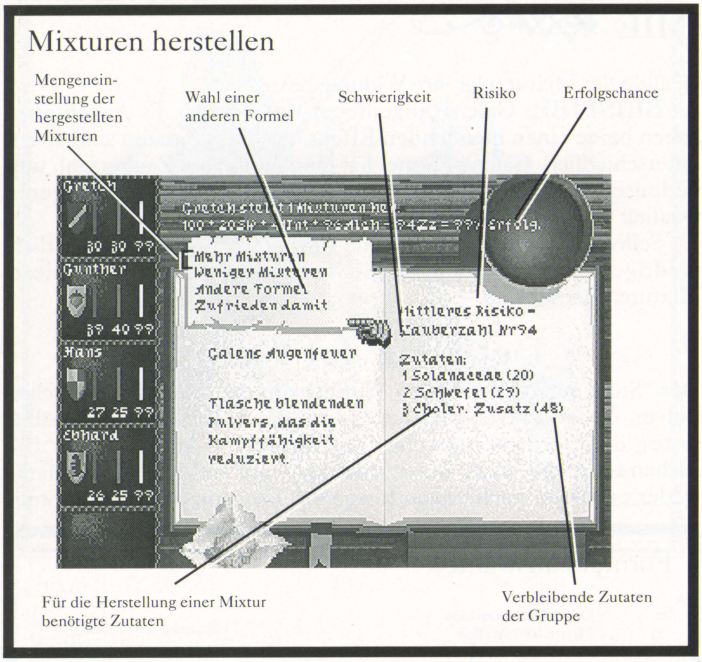
BEISPIEL: Galens Augenfeuer und Nicolas Fs Augenfeuer haben beide einen blendenden Effekt, doch die Zutaten sind etwas unterschiedlich. Galens Formel hat eine niedrigere Zauberzahl, was bedeutet, daß die nach ihr erstellten Mixturen von geringerer Qualität sind.

Selbstverständlich haben beide Augenfeuermixturen wesentlich niedrigere Zauberzahlen als die Todesatem-Formeln, da diese Mixturen stärker sind.

Der Stein der Weisen

Der "Stein der Weisen" ist in Wirklichkeit ein feines mineralisches Pulver, das als universeller Katalysator dient. Er wird gleichmäßig unter den Gruppenmitgliedern aufgeteilt und ist nur für Alchemisten von Wert. Diese Substanz kann auf dem freien Markt weder erworben noch verkauft werden. Der gruppeneigene "Stein





der Weisen" hat einen bei Null (0) beginnenden Qualitätsstand, der während des Spiels verbessert werden kann. Viele Alchemisten verwenden die Güte 5 bis 15, eine Qualität von 20 oder mehr ist äußerst selten. Sie erfahren den augenblicklichen Qualitätsstand des Steins der Weisen, der sich im Besitz Ihrer Gruppe befindet, unter "Notizen" auf dem Gruppeninformationsschirm (F6 drücken).

Verfügen Sie über einen "Stein" von besserer Qualität, dann steigen die Erfolgschancen bei der Herstellung von Mixturen. Da es sich jedoch um einen Katalysator handelt, wird der Stein nicht verbraucht, sondern der Alchemist bewahrt ihn zur weiteren Verwendung auf. Der wichtigste Aspekt des "Steins der Weisen" ist daher dessen Qualität.

Mixturen Herstellen

Die Herstellung von Mixturen nimmt Zeit in Anspruch. Die Gruppe muß mindestens einen Tag am selben Ort verweilen, d.h. entweder ein Lager aufschlagen oder sich in einem Gasthaus in der Stadt niederlassen.

Haben Sie den Enschluß gefaßt, an einem Ort zu verweilen, dann sehen Sie die sog. "Hier bleiben"-Optionen. (Siehe auch "Reise und Interaktion", Abschnitt "Hier bleiben", S. 29-30 ff). Entscheidet sich eine Figur, Mixturen herzustellen, dann muß als nächstes die gewünschte Mixtur gewählt werden.

FORMELN AUSWÄHLEN: Entscheiden Sie zunächst, welche Formel Sie verwenden wollen. Wählen Sie dazu mit Hilfe des LMK eine der Formelabkürzungen auf der Scroll-Liste, die Sie durch Anklicken (LMK) des oberen oder unteren Randes abrollen können. Verwenden Sie die Tastatur, markieren Sie die gewünschte Option mit Hilfe der Cursortaste, und drücken Sie dann "Return".

Klicken Sie nun eine der Optionen an, die mit einem purpurroten Buchstaben beginnen:

Formel benutzen: Durch Anklicken dieser Option wählen Sie eine Formel aus und beginnen die Herstellung der Mixtur, siehe unten.

Etwas anderes tun: Mit dieser Option brechen Sie jede alchemistische Arbeit ab und kehren zu den "Hier bleiben"-Optionen zurück.

MIXTUREN HERSTELLEN: Haben Sie die Option "Formel benutzen" gewählt, dann schließt sich die Scroll-Liste, und eine genaue Beschreibung der gewählten Formel erscheint.

Am oberen Rand dieser Beschreibung sehen Sie eine Formel, die für die Erfolgschancen der Figur bei Anwendung dieser Formel steht. Die Erfolgschance wird auf folgende Weise errechnet: 100 plus die Qualität des Steins der Weisen (SW), plus die Intelligenz des Alchemisten (Int), plus seine/ihre Fähigkeiten in der Alchemie (Alch), minus die Zauberzahl der Formel. Wird mehr als eine Mixtur hergestellt, können sich die Erfolgschancen verringern.

Unterhalb dieser zusammenfassenden Formel sehen Sie auf der rechten Seite eine Liste verschiedener Zutaten, die für die Herstellung dieser Mixtur benötigt werden. Die Zahl der in der Gruppe verbleibenden Zutaten steht in Klammern. Da diese allen Gruppenmitgliedern zur Verfügung stehen, entspricht diese Zahl allen Zutaten, die sich im Besitz der Gruppe befinden, nicht etwa den alchemistischen Zusätzen der Figur, die momentan mit der Herstellung einer Mixtur beschäftigt ist.

Mehr Mixturen: Klicken Sie diese Option an (LMK), so können Sie mehrere Mixturen gleichzeitig herstellen. Obwohl ein Alchemist nur eine Formel pro Tag zur Herstellung einer Mixtur verwenden kann, kann die hergestellte Menge doch variieren. Dies hängt davon ab, wie viele der Zutaten Sie verwenden wollen. Größere Mengen der Mixtur können die Erfolgschancen herabsetzen.

Weniger Mixturen: Klicken Sie diese Option an (LMK), so wird eine kleinere Menge der Mixtur hergestellt.

Andere Formel: Klicken Sie diese Option an (LMK), dann erscheint der Formelauswahlschirm. Sie können nun eine andere Formel wählen oder direkt zum sog. "Hier bleiben"-Schirm zurückkehren und sich für eine neue Option entscheiden.

Zufrieden damit: Klicken Sie diese Option mit dem LMK an, dann wird Ihr alchemistisches Vorhaben für den Tag gesichert, und Sie kehren zum "Hier bleiben"-Schirm zurück, wo Sie nun den anderen Figuren Tätigkeiten zuteilen können.

ENDGÜLTIGE HERSTELLUNG UND RISIKO: Kehren Sie zum "Hier bleiben"-Schirm zurück, dann wird dort Ihr alchemistisches Vorhaben zusammengefasst aufgeführt. Die Herstellung der Mixtur findet jedoch erst dann statt, wenn Sie die Option "Ihr werdet heute: siehe oben" wählen. An diesem Punkt wird über Erfolg oder Mißerfolg Ihres Vorhabens entschieden.

Die Herstellung von Mixturen birgt ein gewisses Risiko. Ist das Risiko niedrig, dann hat ein Mißerfolg meist ebenso geringe Konsequenzen: die Zutaten sind zwar verschwendet worden, aber sonst passiert nichts. Handelt es sich jedoch um ein mittleres oder hohes Risiko, dann kann ein Mißerfolg zur Katastrophe führen. Figuren bzw. ihre Ausrüstung können Schaden nehmen der Gasthof unbewohnbar werden etc.

Ist die Herstellung erfolgreich verlaufen, dann stehen der Figur die fertiggestellten Mixturen zur Verfügung, die nach Wunsch an andere Gruppenmitglieder weitergegeben werden können.

Mixturen Verwenden

Mixturen können vom Figureninformationsschirm, bei Interaktionen und während eines Kampfes gewählt werden. Normalerweise werden verschiedene Mixturen in verschiedenen Situationen verwendet.

DIE VERWENDUNG VON MIXTUREN AUF DEM FIGURENINFORMATIONSSCHIRM: Hier können nur Mixturen verwendet werden, die die Merkmale einer Person oder einen Ausrüstungsgegenstand verbessern. Normalerweise verändern sie die Merkmale einer Figur oder die Qualität der Ausrüstung für einen Tag (24 Stunden).

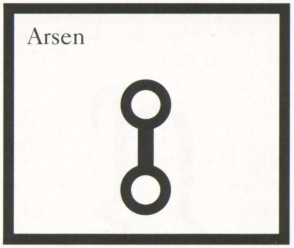
Verwenden Sie die Maus, dann ziehen Sie die Mixtur mit Hilfe des LMK von der Ausrüstungsliste auf die sog. Gebrauchstafel bzw. Waffenanzeige. Dadurch wird die Mixtur der Figur oder dem entsprechenden Ausrüstungsgegenstand auf der Waffentafel zugeteilt. Natürlich müssen Sie sich vorerst vergewissern, daß sich

die gewünschte Waffe bzw. Rüstung auf der Waffenanzeige befindet, bevor Sie die Mixtur benutzen!

Verwenden Sie die Tastatur, dann markieren Sie mit Hilfe der Cursortasten die gewünschte Mixtur und drücken dann "P". Dadurch wird die Mixtur der Figur oder einem Gegenstand in der Waffenanzeige zugeordnet.

Sie können Mixturen nicht direkt auf andere Figuren anwenden. Sie müssen die Mixtur der Figur zuerst zuordnen, dann den Figureninformationsschirm der Person abrufen und die Mixtur aus der Ausrüstung der Figur auf die Gebrauchstafel (wie oben beschrieben) transferieren.

ANWENDUNG VON MIXTUREN WÄHREND DER INTERAKTION: Während einer Interaktion rufen einige Optionen ein Untermenü verschiedener Figuren und ihrer Mixturen ab. Dieses Untermenü zeigt die Mixturen, die sich im Besitz der Figur befinden. Wählen Sie die gewünschte Mixtur durch Anklicken mit dem LMK.



Wurde ein niedriger Schwierigkeitsgrad für das Spiel gewählt, erscheinen einige der Mixturenbezeichnungen auf dem Untermenü in blasser Schrift. Dabei handelt es sich um Mixturen, die Sie anwenden könnten, wenn Sie sie nur hätten! Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsniveau werden einige Mixturenbezeichnungen in roter Schrift gezeigt. In diesem Fall handelt es sich um Mixturen, die Sie anwenden könnten und deren Formel Sie kennen, die Sie aber zunächst einmal mischen müssen. Sie sollten sich also umgehend um die Zutaten kümmern und mit der Zubereitung der Mixtur beginnen!

ANWENDUNG VON MIXTUREN WÄHREND DES KAMPFES: Während einer Kampfsituation können Sie den Figuren befehlen, bestimmte Mixturen zu werfen. Siehe auch "Der Kampf", Abschnitt "Kampf: das Herunterziehbare Menü 'Angriff'", S. 37 ff.

Während eines Kampfes haben Sie auch die Möglichkeit, den Figureninformationsschirm abzurufen und von diesem Punkt aus eine Mixtur auf die Figur oder deren Ausrüstung anzuwenden. Dies hat zwar keinerlei Effekte auf den Feind, doch es könnte der Figur von Nutzen sein. Siehe S. 25 ff.

ÄNDERUNGEN ZEIGEN: Ist die Option "Änderungen zeigen" aktiviert (siehe "Die allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste", Abschnitt "Das herunterziehbare 'Spiel'-Menü", S. 18 ff.), dann sehen Sie in den Figurenkästen jede Veränderung der Merkmale und Fähigkeiten, die aufgrund der Anwendung einer Mixtur erfolgt ist. Ist die Option ausgeschaltet, dann verlaufen die Veränderungen ohne "Meldung". Sie können den derzeitigen Stand der Figur dann über den entsprechenden Figureninformationsschirm abrufen.

Religion

Die Religion bietet ihre wunderbare Hilfe in den verschiedensten Formen an, vor allem, wenn zu einem Heiligen gebetet wird. Vom Figureninformationsschirm (siehe S. 26) aus kann jederzeit ein Heiliger angerufen werden. Sie können zusätzlichen Nutzen aus dem Gebet ziehen, wenn Sie einen Heiligen während einer Interaktion um Hilfe bitten.

Das Gebet verringert die GG (Göttliche Gunst) einer Figur, die jedoch im späteren Spielverlauf ohne Schwierigkeiten wieder ergänzt werden kann. Stellen Sie sich die "Göttliche Gunst" in *Darklands* einfach als eine Art "Guthaben" vor, das für ein Gebet "ausgegeben" wird und dann durch verschiedene Taten ergänzt werden kann. Die Geschwindigkeit des zuletzt genannten Vorgangs wird durch die religiöse Ausbildung der Figur bestimmt.

Auch die Tugend ist ein wichtiger Aspekt. Im Gegensatz zur GG wird diese jedoch nicht "ausgegeben", sondern bestimmt stattdessen, welche Heiligen und Reliquien der Figur zur Verfügung stehen, denn jeder Heilige und jede Reliquie kommt nur bei einem bestimmten Tugendstand zur Anwendung.

Zu Heiligen beten

Das Gebet am Heiligentag reduziert den GG-Verlust.

Prozentuale Angabe über den Erfolg des Gebetes (ändert sich je nach aufgewandter GG)

Hier anklicken (LMK), wenn Sie die Option verlassen wollen, ohne zu beten (kein GG-Verlust)

Hier anklicken (LMK), wenn Sie beten wollen (dabei wird GG verbraucht)

Hier anklicken (LMK), um den Anteil der aufzuwendenden GG für das Gebet an einen Heiligen festzulegen.

Der GG-Stand, der nach dem Gebet zu diesem Heiligen übrig bleiben würde.

Das Wissen Über Heilige

Eine Figur muß über ein bestimmtes "Wissen" über einen Heiligen verfügen, bevor er oder sie um Wunder beten kann. Dieses Wissen stellt ein mystisches Verständnis dar und kann nicht von einer Figur auf die andere übertragen werden. Welche Heiligen eine Figur im Augenblick kennt, können Sie über den Figureninformationsschirm erfahren (siehe auch "Informationen über die Spielfiguren", Abschnitt "Die Formeln der Alchemie", S. 26 ff.).

Figuren erwerben ihre Kenntnisse über neue Heilige, indem Sie sich an jene wenden, die dieses Wissen bereits besitzen. Klöster, Universitäten und Kathedralen sind die besten Quellen, doch werden sich Ihnen während des Spiels noch weitere Gelegenheiten bieten. Es gibt über 130 verschiedene Heilige zu entdecken, doch ist es unwahrscheinlich, daß eine Figur sie alle kennt.

Zu Heiligen Beten

Eine Figur kann entweder über den Figureninformationsschirm oder die Interaktionsoptionen zu einem Heiligen beten. Aus dem Erfolg eines Interaktionsvorgangs ergeben sich bestimmte Vorteile. Hinzu kommen spezielle Effekte, die während der Interaktion erscheinen. Beten Sie vom Figureninformationsschirm aus, dann erwachsen Ihnen daraus ebenfalls bestimmte Vorteile; doch ist es Ihnen unmöglich, von hier aus Interaktionsvorteile zu nutzen.

Sie können auch während einer Kampfhandlung beten. Rufen Sie dazu einfach den Figureninformationsschirm ab, beten Sie von dort aus, und kehren Sie dann zum Kampf zurück, um das Resultat des Gebetes zu beobachten.

Blei

DAS GEBET VOM FIGURENINFORMATIONSSCHIRM AUS: Wählen Sie von diesem Schirm aus einen Heiligen (siehe "Informationen über die Spielfiguren", Abschnitt "Heilige und Gebete", S.26, ff.), dann erscheinen eine Abbildung des Heiligen und eine Kurzbeschreibung.

Der "Erfolgswert" repräsentiert die prozentuale Chance auf Erfolg. Besitzt die Figur nicht genügend Tugend für den jeweiligen Heiligen, dann beträgt die Erfolgschance 0%. Hat die Figur genügend Tugend, so liegt die Erfolgschance bei 1% oder mehr. Ist die Tugend einer Figur höher als das Minimum, dann verändern sich die Erfolgschancen entsprechend des Tugendwertes.

Der Wert "Bleibende GG" zeigt die Menge an GG (Göttlicher Gunst) an, die der Figur *nach* dem Gebet zur Verfügung stehen wird. Dabei handelt es sich fast nie um den momentanen Wert, da die meisten Gebete zumindest eine geringe Menge an GG verbrauchen.

Zusätzl. GG verbrauchen: Wählen Sie diese Option (LMK) dann wird zusätzliche GG für das Gebet aufgewendet.

Weniger GG verbrauchen: Wählen Sie diese Option (LMK), dann wird weniger GG für das Gebet aufgewendet. Dadurch verringern sich zwar die Erfolgschancen, doch der verbleibende GG-Wert steigt. Die Erfolgschance kann dabei jedoch nicht unter den Anfangswert sinken und der verbleibende GG-Wert nicht über den Anfangswert steigen.

Beten für: Wählen Sie diese Option (LMK), dann beginnt die Figur zu beten. Muß das Gebet einer bestimmten Figur gewidmet werden, dann erscheint ein Untermenü, das die möglichen Empfänger auflistet. Ist das Gebet für die ganze Gruppe von Nutzen, dann erscheint die Option "Jetzt beten".

Momentan nicht beten: Wählen Sie diese Option (LMK), dann wird die Figur nicht beten. Sie kehren zur vorigen Ansicht zurück, in diesem Fall zum Figureninformationsschirm.

GEBET WÄHREND DER INTERAKTION: Einige Interaktionsoptionen schließen auch die Möglichkeit zum Gebet mit ein. In diesem Fall erscheint ein Untermenü, das die in der Situation verfügbaren Heiligen auflistet. Die Heiligen, die der Figur bekannt sind, erscheinen in dunklem Rosa, die unbekannten in blasser Schrift. Sind der Figur alle Heiligen, die in der Situation hilfreich sein könnten, unbekannt, dann erscheint eine einfache Liste in blasser Schrift. Bei höheren Schwierigkeitsgraden (z.B. wenn Sie weniger "Hilfe" gewählt haben; siehe "Die allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste", Abschnitt "Das herunterziehbare "Spiel"-Menü, S. 18, ff.), dann sind die unbekannten Heiligen in blasser Schrift evtl. nicht verfügbar.

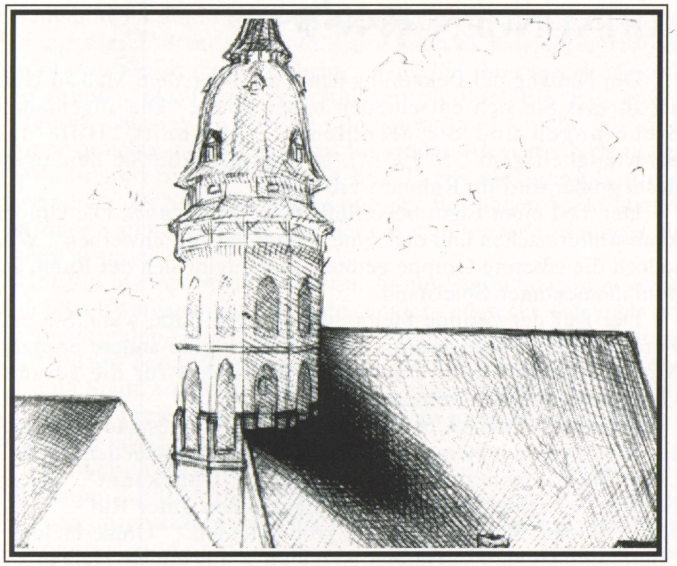
Wählen Sie eine Option des Untermenüs, dann sehen Sie dieselbe Abbildung des Heiligen mit den gleichen Optionen wie zuvor auf dem Figureninformationsschirm. Wählen Sie "Beten für:" und sind damit erfolgreich, werden Ihnen nicht nur die normalen Effekte zuteil, sondern auch ein der Interaktion entsprechendes zusätzliches Resultat. Dieses "besondere" Resultat beeinflußt fast immer die gesamte Gruppe, selbst wenn die normalen Effekte (Vorteile) einer einzigen Figur zugeordnet werden.

ÄNDERUNGEN ZEIGEN: Ist die Option "Änderungen zeigen" aktiviert (siehe "Die allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste", Abschnitt "Das herunterziehbare "Spiel"-Menü", S. 18, ff.), dann erscheinen in den Figurenkästchen alle durch den Heiligen hervorgerufenen Veränderungen der Merkmale und Fähigkeiten. Ist diese Option ausgeschaltet, dann kommt es zwar trotzdem zu Veränderungen, doch werden diese nicht aufgezeigt. Sie müssen in diesem Fall das entsprechende Figurenkästchen wählen, um den derzeitigen Stand der Figur abzurufen.

Einige Heilige führen mehrere Veränderungen herbei. Vielleicht wollen Sie die Option "Veränderungen zeigen" daher zeitweise ausschalten, bevor Sie zu einem Heiligen beten, und sie erst danach wieder aktivieren.

Göttliche Gunst

Die Göttliche Gunst (GG) ist eine Art "heiliges Guthaben", das eine Figur verbraucht, wenn sie einen Heiligen um Hilfe anruft. Der GG-Wert liegt zwischen Null (0) und einem Maximum von 99. Betet eine Figur zu einem Heiligen, dann verringert sich die GG. Die neue, geringere Menge wird angezeigt, wenn Sie die Informationen über einen Heiligen abrufen.



Begeht eine Figur verachtenswerte Taten, so kann sich das auch in seinem/ihrem GG-Wert niederschlagen. Versuchen Sie, sich nicht allzu "schlecht" zu verhalten - es könnte Ihre Fähigkeit verringern, die Heiligen um Hilfe anzurufen. In einigen Fällen kann sich der maximale GG-Wert auf weniger als 99 reduzieren.

Ruft eine Figur einen Heiligen an, dann verbraucht er/sie ein bestimmtes Minimum an GG. Der maximale GG-Wert, den eine Figur aufwenden kann, ist unter Umständen beschränkt.

GG ERGÄNZEN: Der GG-Wert ergänzt sich jeden Tag ein wenig. Dieser Vorgang kann beschleunigt werden, indem eine Figur einige Tage dem Gebet widmet (Siehe auch "Reise und Interaktion", Abschnitt "Hier bleiben", S. 29-30, ff.), die Beichte ablegt bzw. die Messe besucht. Auch Spenden an Kirchen oder Kathedralen können den GG-Wert verbessern.

Die Geschwindigkeit, mit der eine Figur die GG ergänzen kann, hängt von ihrer religiösen Ausbildung ab. Figuren, die eine bessere Ausbildung genossen haben, können ihre GG demnach schneller ergänzen als solche mit geringerer (oder keiner) religiöser Ausbildung.

HEILIGENTAG: Bittet eine Figur einen Heiligen an seinem "Heiligentag" um Hilfe, so verringert dies den GG-Verlust.

Reliquien

Es gibt Dutzende verschiedener Reliquien. Viele davon sind nützliche Gegenstände, z.B. St. Hadrians Schwert, St. Bathildis Stab, etc. Zudem üben manche Reliquien wundersame Wirkungen aus.

VORTEIL DURCH DIE HILFE DER HEILIGEN: Der Besitz einer Reliquie kann den GG-Verlust für das Gebet zu einem Heiligen verringern. Um die gegebenen Vorteile jedoch genießen zu können, verlangt die Verwendung der meisten Reliquien für einen bestimmten Zweck ein gewisses Maß an Tugend. Dieses Maß ist oft recht hoch, weshalb nur die Tugendhaftesten von der Anrufung der Heiligen Vorteile ziehen können. Reliquien, die mit Christus oder Maria in Verbindung stehen, sind für das Gebet zu allen Heiligen stets von Nutzen.

AUTOMATISCHE VERBESSERUNG VON MERKMALEN UND FÄHIGKEITEN: In besonderen Fällen erfährt eine tugendhafte Figur, die sich außerdem im Besitz einer Reliquie befindet, eine zeitweilige Verbesserung ihrer Merkmale bzw. Fähigkeiten. Diese Effekte können auf dem Figuren-informationsschirm eingesehen werden. Sie erscheinen automatisch, wenn die Figur über eine Reliquie verfügt.

Calcinierung

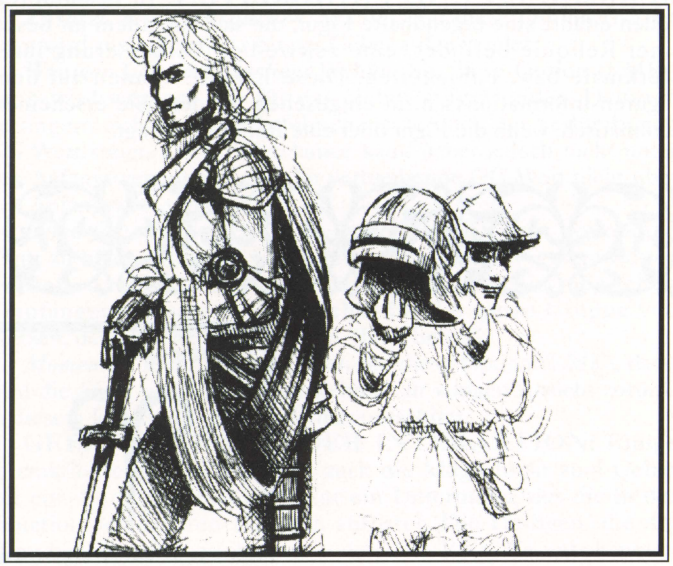
Ziele und Belohnungen

Berühmtheit/Ruf

Das Hauptziel in *Darklands* besteht darin, Berühmtheit zu erlangen. Ereignisse, Abenteuer und Aufträge kommen und gehen. Irgendwann muß jeder sterben, selbst unsere Abenteurer. Worauf es ankommt, ist, ob und wie sich zukünftige Generationen ihrer erinnern. Wird man sich der Mitglieder Ihrer Gruppe als unsterbliche Helden wie Roland, Beowulf oder Siegfried erinnern, oder wird sich der Mantel der Vergessenheit über sie ausgebreiten?

In *Darklands* wird der Ruf numerisch angezeigt. Je höher diese Zahl, desto größer die Berühmtheit. Sie können Ihren derzeitigen Berühmtheitsstand im Gruppeninformationsschirm ablesen (auf dem herunterziehbaren Menü "Gruppe" oder durch Drücken der Taste F6). Auch im Spielverlauf selbst ist ein guter Ruf nützlich, z.B. kann die Interaktion mit bestimmten Leuten durch den Ruhm der Gruppe erleichtert werden.

RUHM ALS BELOHNUNG: Je größer die Leistungen Ihrer Gruppe sind, desto mehr Ruhm erwirbt sie. Das Lösen ernster Probleme (z.B. Raubritter, Drachen und Hexen) führt natürlich zu größerem Ruhm als die Suche nach einer verlorenen Reliquie oder die Begleitung eines Händlers.



Der Umfang der Belohnung hängt auch von dem Maß an Hilfe ab, für das Sie sich entschieden haben (siehe "Die allgemeinen Steuerungen und die Menüleiste", Abschnitt "Hilfe und Schwierigkeitsgrad", S. 19, ff.). Je weniger Hilfe Sie benötigen, desto größer wird Ihr Ruhmerwerb sein.

Der Tod einer Figur beeinflußt Ihren Ruhm *nicht*. Die Gruppe kann weitermachen und evtl. eine andere Person "anwerben". Wird jedoch die gesamte Gruppe getötet, dann ergibt sich der Ruhm aus dem momentanen Spielstand.

Der Ruf der Gruppe bleibt auch unbeeinflußt, wenn Sie eine Figur aus der Gruppe entfernen und durch eine andere ersetzen. Mit anderen Worten: Der Ruhm gilt immer für die gesamte Gruppe, nicht für Einzelpersonen.

RUHMNIVEAUS: Mit steigendem Punktestand kann auch Ihr Ruhm einen höheren Grad erreichen. Die verschiedenen Grade (vom niedrigsten zum höchsten) sind: "Unbekannt", "Kaum bekannt", "Schlechter Ruf", "Einigermaßen guter Ruf", "Guter Ruf", "Kleine Helden", "Zieml. große Helden", "Große Helden", "Berühmte Helden", "Gefeierte Helden", "Legendäre Helden".

Figuren-Entwicklung

Die Figuren in *Darklands* werden sich im Spielverlauf bis zu einem bestimmten Punkt verbessern. Alle Merkmale und Fähigkeiten haben jedoch einen Grenzwert von 99. Die Merkmale wachsen allerdings selten über die Anfangswerte hinaus, obwohl dies mit Hilfe von Mixturen und Heiligen zeitweise der Fall sein kann. Die Fähigkeiten verbessern sich jedoch stetig. Die Verbesserung von Fähigkeiten findet zumeist dann statt, wenn diese auf harte Proben gestellt werden (d.h. wenn ein Risikoelement vorhanden ist). Die erfolgreiche Anwendung einer Fähigkeit resultiert in größeren Verbesserungschancen und etwas umfangreicheren Verbesserungen. Je besser die Fähigkeiten werden, desto geringer sind die Verbesserungschancen. Es ist beispielsweise recht einfach, von 20 auf 21 zu springen, jedoch gestaltet es sich ungleich schwieriger, von 95 auf 96 zu gelangen.

Auch Reichtum kann auf verschiedene Art erworben werden. Wohlstand ist zwar nützlich, doch stellt er nicht das primäre Ziel des Spiels dar. Wohlstand ist keineswegs gleichbedeutend mit Ruhm. Die Fugger waren beispielsweise reicher, als viele Könige zu träumen wagten, und doch sind sie heute fast vergessen.

Auch der Ruf Ihrer Gruppe in Deutschland ist ständigen

Veränderungen unterworfen. Das niedrigste Niveau ist -99. Ist Ihr Ruf auf diesen Stand gsunken, dann kann es passieren, daß die Stadtwache Sie zu töten versucht, sobald Sie Ihrer ansichtig wird, und Ihnen viele Türen verschlossen bleiben. Ein Ruf von 0 bedeutet, daß Sie noch völlig unbekannt sind - nichts als eine Gruppe gesichts- und namenloser Reisender. Liegt das Niveau bei 99, dann sind Sie hier Helden des Tages und genießen die Zuwendung der Stadtverwaltung und der Bewohner. Viele Dinge, die Ihnen vorher schwierig erschienen, könnten sich nunmehr als einfach erweisen.

Ihr Ruf in einer Stadt hat aber nicht nur Einfluß darauf, wie Sie in der Stadt aufgenommen werden, sondern erstreckt sich auch auf die umliegenden Dörfer. Regiert ein einziger Adliger über mehrere Städte, dann beschränkt sich Ihr Ruf unter Umständen nicht nur auf eine Stadt, sondern auch andere Gebiete der Gemeinde. Ihr Ruf in einer Freien Reichsstadt bezieht sich stets ausschließlich auf diese Stadt und die umliegenden Dörfer.

Die Weisen dieses Zeitalters raten dazu, daß Sie sich mit den Prüfungen und Abenteuern in *Darklands* zufrieden geben, Verbesserungen akzeptieren, die Ihnen begegnen mögen, und dann zu neuen Taten in anderen Teilen Europas schreiten (in zukünftigen Nachfolgespielen).

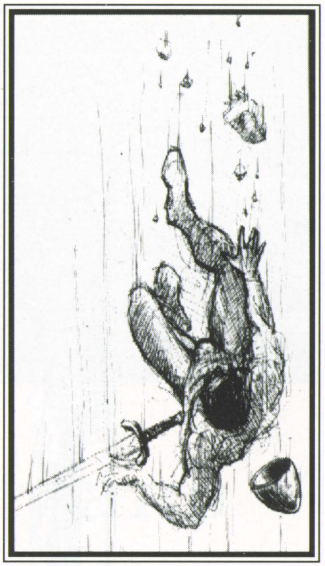
Abenteuer, Altern und in den Ruhestand Treten

ABENTEUER: In *Darklands* bieten sich Ihnen viele verschiedene Abenteuer. Nicht alle stehen im Zusammenhang miteinander. Verschiedene Probleme können gleichzeitig auftreten. Einige der Probleme sind so häufig, daß sie ständig wiederkehren, wenn auch an anderen Orten und in etwas anderer Form.

Seien Sie sich darüber im Klaren, daß die Hexerei in Deutschland ein weitverbreitetes, tiefverwurzeltes Übel war. Dieses Problem anzupacken wird nicht ganz einfach sein, aber Sie können sich dabei größeren Ruhm erwerben als durch jegliche andere Tat. Zudem wird dieses Problem mit größter Wahrscheinlichkeit nicht mehr auftauchen, wenn Sie es einmal gelöst haben.

Auf der anderen Seite sollten Sie nicht hinter jeder Situation, in die Sie geraten, Hexerei vermuten. Es gibt noch zahlreiche andere Schwierigkeiten, auf die Sie in Deutschland treffen werden. Lassen Sie sich von Ihrem eigenen Urteilsvermögen leiten!

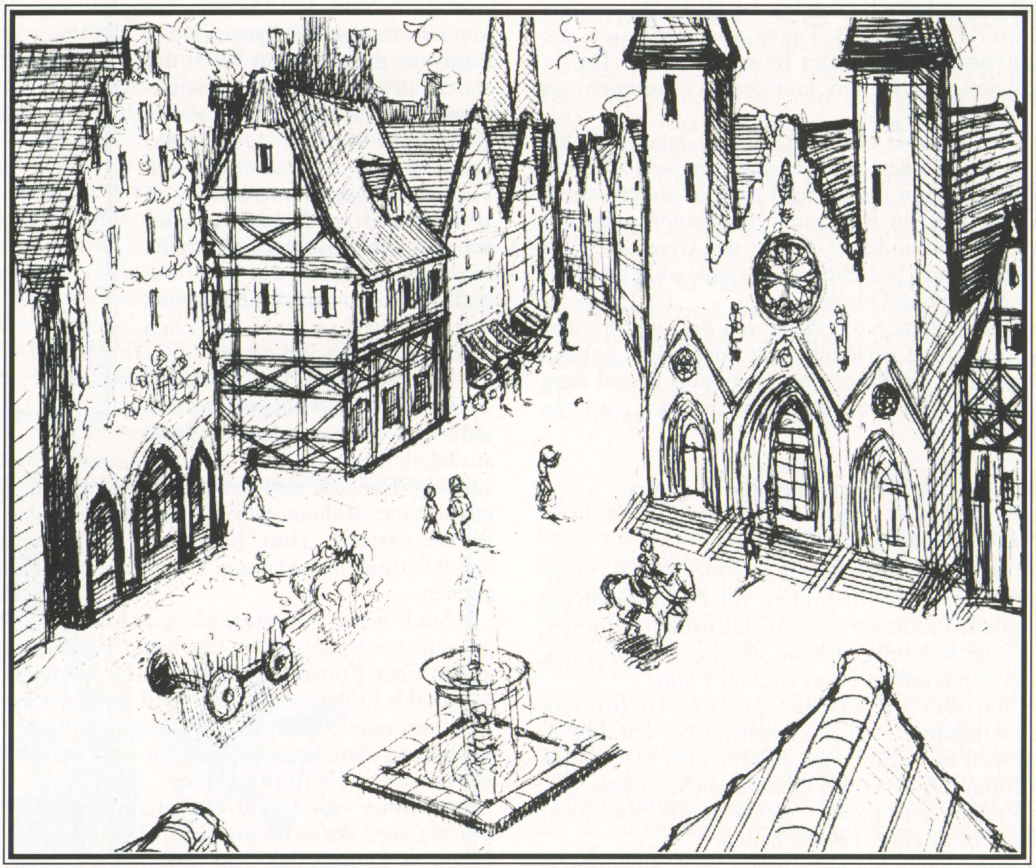
ALTERN: Sie können Ihr Abenteuer fast endlos fortführen. Es gibt immer neue Probleme zu lösen, neue Gebiete zu erforschen, in denen man Ruhm und Fähigkeiten erwerben kann. Ihr Abenteuer könnte sich über Jahre hinziehen, sofern Sie über genügend Durchhaltevermögen verfügen! Nach fünf Jahren des Abenteurerlebens zeigen sich bei Figuren, die über 30 sind, die ersten altersbedingten Veränderungen einiger ihrer Merkmale. Je älter die Figur ist, desto mehr machen sich diese nachteiligen Veränderungen bemerkbar. Die genaue Zeit und der Ort sind jedoch unvorhersehbar. Wird eine Eigenschaft durch das Alter auf Null reduziert, dann bedeutet das, daß die Figur an einer tödlichen Krankheit leidet und stirbt.

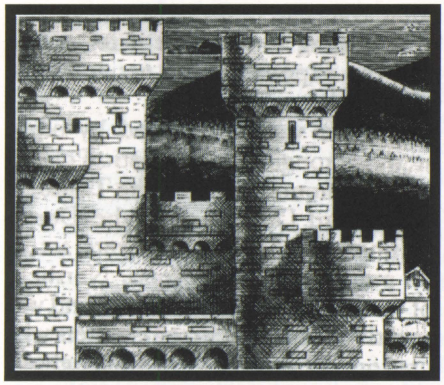
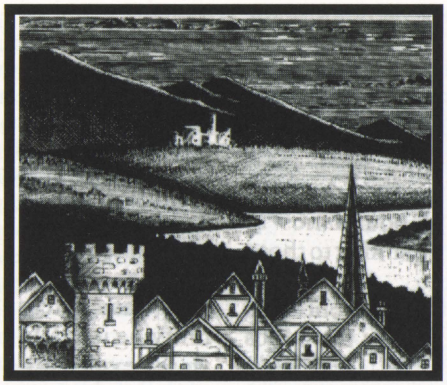


IN DEN RUHESTAND TRETEN: Ihre Gruppe kann sich jederzeit aus dem Spiel zurückziehen, indem sie einen Gasthof in einer beliebigen Stadt aufsucht. Dadurch wird das Spiel beendet, und eine Graphik zeigt Ihr momentanes Ruhmniveau. Gleichzeitig wird eine Datei für gesicherte Spiele erstellt. Dies bedeutet, daß Sie das Spiel jederzeit wiederaufnehmen können, indem Sie einfach das gesicherte Spiel abrufen.

Auch wenn Sie *Darklands* beendet haben, sollten Sie das gesicherte Spiel nicht löschen. Sie können es vielleicht in zukünftigen Fortsetzungen des Spiels wiederverwenden.

TOD: Früher oder später wird Ihr Abenteuer unweigerlich zum Tod von einer oder mehrerer Figuren führen. Ist eine Figur erst einmal tot, dann kann sie *nie* mehr zum Leben erweckt werden. Die Hilfe der Heiligen oder die Anwendung von Mixturen hat nur zeitweilige Auswirkung auf eine Figur; sie können den Tod also nicht rückgängig machen. Besteht Ihre Gruppe aus weniger als vier Figuren, dann können Sie im Gasthaus jeder Stadt neue Mitglieder anwerben.



Das Gotische Deutschland

Einführung

Europa im Mittelalter

Darklands spielt im späten Mittelalter in der Zeit von 1400 bis 1499 (im 15. Jahrhundert n. Chr.).

Dieses Zeitalter ist geprägt von Edelrittern und habgierigen Kriegsherren, von universal verbreitetem Katholizismus und drei rivalisierenden Päpsten, von abergläubischen Bauern und reichen Fürsten, die sich als Kaufleute betätigten, von hohen Schlössern und dunklen Wäldern. Vor allem aber umfaßt das Mittelalter jenes halbe Jahrtausend, in dem sich Deutschland aus den Überresten des Römischen Reiches und den chaotischen Zuständen des Finsteren Mittelalters in neue Königreiche gliederte. Doch ist dieses Zeitalter durch eine verhältnismäßige Stabilität gekennzeichnet, besonders im Hinblick auf die sich überstürzenden Ereignisse der darauf folgenden Zeit, aus denen letztendlich das moderne Europa hervorging.

Bis zum Jahre 400 v. Chr. war Europa Teil des Römischen Reiches, anfänglich barbarisches Hinterland, später bestand es dann aus kultivierten und florierenden Provinzen, bis schließlich erneut Barbaren aus Osteuropa und den Russischen Steppen dort einfielen. Durch das gesamte Finstere Mittelalter hindurch (ca. 500-1000), entstanden diverse Königreiche, die wieder zugrunde gingen, unter anderem das Königreich Karls des Großen (800-814). Um 1000 n. Chr. herum nahm Deutschland erkennbare Formen an. Die meisten Historiker betrachten diese Zeit als Einschnitt zwischen dem "Finsteren Mittelalter" und dem "Mittelalter".

Das mittelalterliche Europa war ein Zeitalter, in dem Veränderungen in bezug auf Religion und Kultur nur sehr langsam vor sich gingen, und zwar so langsam, daß die meisten Leute mit keinerlei Veränderungen mehr rechneten. Es gab eine universelle Kirche und eine Feudalgesellschaft, in der der Rang eines Menschen schon bei seiner Geburt festgelegt war. Das Land befand sich im Besitz von Adligen. Diese waren ausgebildete Krieger mit einer teuren Ausrüstung. Die Bauern standen unter dem Schutz der Adligen und bearbeiteten das Land, das zu verlassen ihnen nur selten gestattet war. Groß- und Kleinstädte unterhielten Handwerker, Märkte für reisende Kaufleute und andere Einrichtungen, die für jedes einzelne kleine Dorf zu kostspielig oder zu spezialisiert waren. Sogar politische Veränderungen vollzogen sich nur langsam. Fast jeder Schauplatz

besaß einen König oder einen Kaiser (mit Ausnahme der norditalienischen Stadtstaaten), aber diese standen unter Zwang oder wurden manchmal von ihren Adligen überwacht. Trotz aller Kriege, Heiraten und Verträge waren die allgemeinen politischen Grenzen im Jahre 1450 n. Chr. denen von 1050 sehr ähnlich.

Jedoch entwickelt sich selbstverständlich jedes Gebilde in irgendeiner Weise weiter. Im 15. Jahrhundert (das Jahrhundert, in dem *Darklands* spielt), waren europäischer und internationaler Handel ebenso wie das Bankwesen zu etwas Alltäglichem geworden. Nach dem großen Bevölkerungsverlust aufgrund der Schwarzen Pest im späten 14. Jahrhundert begannen die Städte wieder anzuwachsen. Finanzieller Wohlstand spielte mindestens eine ebenso große Rolle wie adliger Grundbesitz, was für viele niedere Adlige den Ruin bedeutete. In Italien blühte die Renaissance, die von dort aus nach und nach auf das gesamte Europa übergriff. Gegen Ende des Jahrhunderts (im Jahre 1492), sollten Forschungsreisende einen neuen Erdteil entdecken. Im nachhinein ist es den Historikern möglich, nachzuvollziehen, wie die Grundlagen der mittelalterlichen Gesellschaft ins Wanken gerieten, aber damals war dies nur wenigen Leuten verständlich. Für sie war dies schlicht eine Zeit voller Ungewißheit und Gefahr.

Deutschland

Erst im Jahre 1870 wurde Deutschland zur Nation. Jedoch wurde in weiten Teilen des mittelalterlichen Deutschlands die deutsche Sprache gesprochen, oder sie waren zumindest von den Deutschen kolonisiert und wurden nun von ihnen regiert. Historiker bezeichnen dieses Gebiet zuweilen als "Großdeutschland". Natürlich war Deutsch nicht die einzige Sprache. In Böhmen und entlang der polnischen Grenze sprachen einige Bauern slawische Dialekte. Die Sprache der Kirche und der intellektuellen Einrichtungen im gesamten Europa war Latein.

Im 15. Jahrhundert hieß Deutschland noch das Heilige Römische Reich. Um zum Kaiser gekrönt zu werden, mußte ein Adliger zunächst zum "König der Deutschen" gewählt werden. Das Kaiserreich entstand im Jahre 800 n. Chr. mit Karl dem Großen, der mit Ausnahme von Süditalien und Britannien das gesamte neuzeitliche Europa regierte. Diverse politische Katastrophen und Umwälzungen hatten jedoch das Kaiserreich so verkleinert, daß es bloß noch die deutschen Gebiete umfaßte, einschließlich jener ostdeutschen Territorien, die von den Deutschen auf Kosten gebürtiger Polen, Tschechen und anderer slawischer Völker kolonialisiert worden waren.

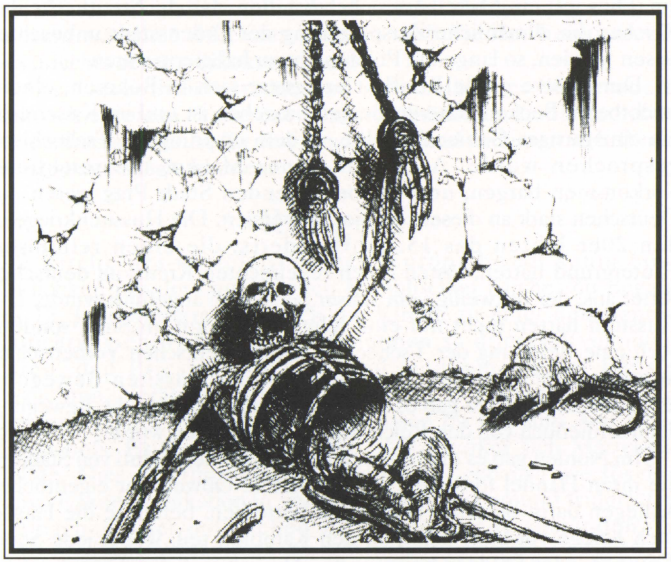
Das Heilige Römische Reich war von anderen Königreichen umgeben. Im Osten war dies Polen, ein mächtiges, expandierendes Land, das dabei war, seine ursprünglichen Landgebiete von den Teutonischen Rittern zurückzuerobern, und sich langsam weiter westwärts vorarbeitete. Donauabwärts lag Ungarn, dessen Adlige sich aktiv an der Reichspolitik beteiligten. Norditalien war ein Flickwerk kriegführender Stadtstaaten. Die Schweiz schloß sich selbst zusammen mit einer neu eingeführten Bürgerwehr, die sich den Ruf der besten Kampftruppe Europas verschaffte. Im Westen befand sich das Herzogtum von Burgund, das offiziell dem König von Frankreich unterstand, in Wirklichkeit aber ein reiches, mächtiges und unabhängiges Königreich war, dem das heutige Holland und Belgien sowie die Ländereien westlich des Rheins bis hin zur Schweiz angehörten. Entlang der Ostsee erstreckte sich das Königreich Dänemark, welches offiziell mit Norwegen und Schweden vereinigt war. Diese lockere Verbindung war jedoch im Auflösen begriffen.

Großdeutschland war ein Land der Gegensätze. Entlang der vier großen Flüsse des Königreiches (Rhein, Donau, Elbe und Oder), herrschte eine hohe Bevölkerungsdichte. Das Rheinland war das kultivierteste dieser Gebiete, wobei sich ein Großteil der Bevölkerung in bzw. um viele große, alte Städte herum konzentrierte. Einige der besten Anbaugebiete in Westeuropa befanden sich in den Donauebenen, von denen auch einige wichtige Handelsverbindungen mit Norditalien und den Balkanstaaten ausgingen. Die Elbe zog sich durch Hochländer und Berge, die reich an Erz waren und zu zahlreichen Legenden Anlaß gaben. Nach Osten hin bildete die Oder die Grenze des von den Deutschen regierten und stark kolonialisierten Gebietes, obwohl die in abgelegenen Dörfern und waldigen Weilern wohnenden Polen und Slawen auch weiterhin ihre Muttersprache benutzten und vermutlich die alten Gottheiten verehrten.

Reichspolitik

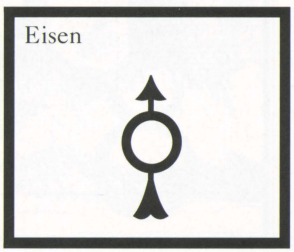
Das außergewöhnliche Ausmaß an Chaos und Gewalt im Deutschland des 15. Jahrhunderts lag in seiner eigenartigen politischen Struktur begründet. In einem Zeitalter, in dem alle umliegenden Königreiche Dynastien waren, die von Vater zu Sohn übergingen, wurde der deutsche König und Kaiser (es handelte sich hierbei immer um ein- und dieselbe Person), von sieben mächtigen Adligen gewählt: den Erzbischöfen von Mainz, Trier und Köln, dem Rhein-Pfalzgrafen, dem Herzog von Sachsen, dem Markgraf von Brandenburg und dem König von Böhmen.

Dieses System stellte sicher, daß der Kaiser kaum Macht besaß, die großen Adelsfamilien dagegen ihre Machtposition behielten. Um gewählt zu werden, gaben Männer, die das Amt des Kaisers anstrebten, Geld und Ländereien an die Wähler ab und erhielten dafür im Gegenzug deren Unterstützung (d.h. sie erkauften sich ihre Wählerstimmen). Wenn sie schließlich zum Kaiser gewählt waren, gaben sie wiederum Geld und Ländereien ab, in der Hoffnung, daß ihre Söhne nach ihnen zum Kaiser gewählt würden. Dahinter stand der Gedanke, eine Familiendynastie zu gründen, so wie es den Königen in Frankreich, Spanien und England möglich war.



Im Jahre 1439 zum Beispiel starb Kaiser Albert II. In dem darauffolgenden Jahr wurde sein Neffe, Friedrich von Habsburg, zum König von Aachen gekrönt. Gleichzeitig wurde ihm die Vormundschaft für Ladislaus, Alberts neugeborenen Sohn, übertragen. Jedoch begab sich Friedrich erst im Jahre 1452 nach Rom, um sich dort zum Kaiser krönen zu lassen - und auch dann nur, weil ihm ein wohlmeinender Papst die Reise finanzierte. Während der längsten Zeit seiner Herrschaft regierte Friedrich III. von seinen Grundbesitzen in der Steiermark (Südösterreich) aus. Dabei nahm er zahlreiche Demütigungen und Zurücksetzungen von seiten der Adligen hin, während er friedlich und bedächtig, aber durchaus geschickt, das Königreich der Familie regierte. In den 70er Jahren des 15. Jahrhunderts verheiratete er seinen Sohn Maximilian mit der Tochter des Herzogs von Burgund, dem mit Abstand reichsten Prinzen in Europa. Der Herzog hoffte, mit seinem Reichtum den Königstitel von Friedrich kaufen zu können und somit der nachfolgende Kaiser zu werden. Allerdings wurde der Herzog im Jahre 1477 in der Schlacht gegen die Schweiz getötet, so daß die Habsburger statt dessen seine Reichtümer erbten. So konnte Friedrich es deichseln, daß sein Sohn im Jahre 1486 zum Mitbefehlshaber gewählt wurde. Er vollzog damit den entscheidenden Schritt zur Gründung der Habsburg-Dynastie, die letztendlich im 16. Jahrhundert einen Großteil Europas beherrschen sollte.

Im Klartext bedeutet dies, daß der Kaiser im 15. Jahrhundert oft arm war und keine Macht besaß. Er war deshalb bemüht, mit den Ressourcen für nachfolgende Generationen umsichtig zu haushalten. Gewisse "Fürsten" hatten die eigentliche Macht im Kaiserreich inne. Einige von ihnen waren reiche und mächtige Adlige oder Prälaten, die große Ländereien unter ihrer Aufsicht hatten. Andere waren unbedeutender und besaßen zuweilen lediglich ein winziges Schloß und einige wenige Dörfer. Einige Familien nutzten ihre Reichtümer dazu, vom Papst die Stellung eines Abtes, Bischofs oder Erzbischofs zu erkaufen, wodurch ihr Sohn die Aufsicht über sämtliche Ländereien erlangte und die Einkünfte einstrich, die mit diesem kirchlichen Amt einhergingen. Diese Stellungen konnten unter Umständen sehr bedeutsam sein: Einige Bischöfe und Erzbischöfe waren einem Markgrafen oder einem Herzog gleichgestellt. Die Erzbischöfe von Mainz, Trier und Köln zählten zu den reichsten in Europa, wodurch sie gleichzeitig bei Wahlen eine wichtige Position innehatten. Das verarmte bzw. zerstrittene Papsttum

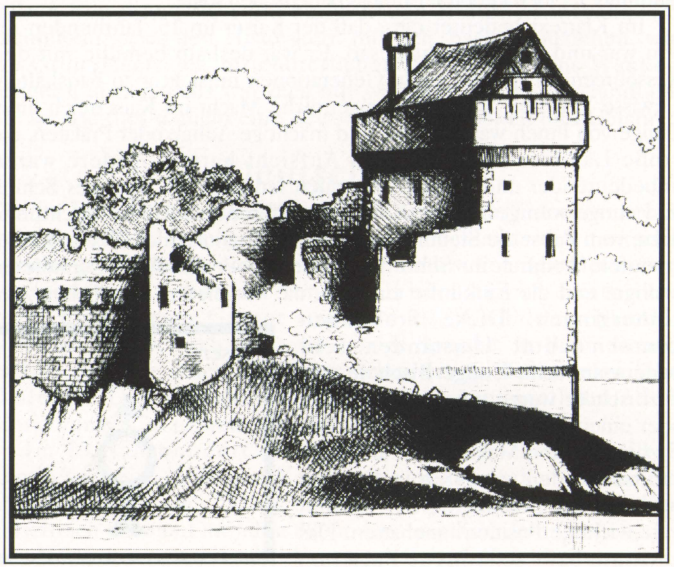


war mit dieser Regelung durchaus zufrieden: Bischöfliche Ämter wurden nicht vererbt und standen deshalb zum erneuten Verkauf aus, sobald der jeweilige Amtsträger starb.

Adelsfamilien erwarben Ländereien durch Heiraten untereinander, durch Schenkungen (unter anderem von denjenigen, die das Amt des Kaisers anstrebten) und militärische Eroberungen. Sie verloren aber auch Teile ihrer Ländereien durch die Tatsache, daß Väter darauf bestanden, jedem einzelnen ihrer Söhne einen gewissen Anteil an familiärem Grundbesitz zukommen zu lassen. Dies führte häufig zu blutigen Fehden zwischen den Söhnen, so daß es in diesem Jahrhundert gang und gäbe war, daß Familienzweige sich gegenseitig bekriegten.

Einem außenstehenden Beobachter mag es so vorkommen, als ob jedes bedeutende Adelsgeschlecht in Deutschland irgendwann im Laufe dieses Jahrhunderts entweder untereinander Krieg führte oder sich mit seinen Nachbarn bekämpfte. In Wirklichkeit war die Teilung und Zusammenlegung von Ländereien, die sich im Besitz Adliger befanden, bereits seit Jahrhunderten im Gange. Im Jahre 1400 bestand Großdeutschland schließlich aus einem Flickwerk von aufgeteilten Gebieten, und viele Adlige besaßen Grundstücke in Dutzenden verstreuter Landstriche.

Jeder Adlige, der genügend militärische Macht ausübte, konnte seine eigenen Gesetze verkünden. Die einzige höhergestellte Instanz war der Kaiser, doch der war nur selten verfügbar! Dies bedeutete gleichzeitig, daß Verbrecher nichts anderes zu tun brauchten, als sich der örtlichen Verfolgung zu entziehen und somit der gerechten Strafe zu entgehen, indem sie sich in ein benachbartes Fürstentum verzogen. In einigen Fällen war auch der Adlige selbst ein Räuber. Mit Hilfe eines Söldnertrupps war es ihm möglich, jeden zu besteuern oder auszuplündern, der in der Nähe seines Landbesitzes vorbeizog. Diese "Raubritter" trieben Deutschland in den Ruin.



In diesem Zeitraum fanden in Deutschland einige Kriege größeren Ausmaßes statt. Der bedeutendste Kampf fand zwischen den Teutonischen Rittern und dem König von Polen statt; am denkwürdigsten waren die Hussitenkriege.

Der Orden der Teutonischen Ritter, der in Marienberg angesiedelt war und sich entlang der Ostsee bis in das neuzeitliche Rußland hineinzog, war eine unabhängige Macht (die "Ordensstadt"), die jedoch im Schwinden begriffen war. Im Jahre 1410 schlug eine polnisch-litauische Armee die Teutonen bei Grünwald-Tannenberg. In der darauffolgenden Zeit bis zum Ende jenes Jahrhunderts gelang es den Polen, nach und nach ihr Land von den Teutonischen Rittern zurückzuerobern und ihre östlichen Grenzen in die russischen Stadtstaaten hinein auszudehnen. Währenddessen heiratete eine ganze Reihe polnischer Fürstinnen in die hochangesehensten Familien des Heiligen Römischen Reiches ein. Dies war ein Mittel, um sicherzustellen, daß die Streitkräfte des Reiches die allmähliche Zersplitterung der Ordensstadt unbeachtet lassen würden, so lange die Polen nicht zu habgierig waren.

Der andere große Konflikt ereignete sich in Böhmen, einem fruchtbaren Becken, das von Bergen umgeben ist und im Kaiserreich ein einzigartiges Gebiet darstellte, in dem ursprünglich Tschechisch gesprochen wurde. Aufgrund seiner Minen, die reichliche Vorkommen bargen, und der bedeutenden Stadt Prag waren die Deutschen stark an diesem Gebiet interessiert. Die Hussitenkriege in den 20er Jahren des 15. Jahrhunderts, die einen religiösen Hintergrund hatten, lösten einen regelrechten Kreuzzug deutscher Ritter aus, der zeitweilig vom Kaiser persönlich angeführt wurde. Die Hussiten hatten nicht nur eine religiöse Reform im Sinn, sondern auch eine Befreiung der Tschechen aus der deutschen Vorherrschaft in kultureller Hinsicht. Leider zerfiel die Hussiten-Bewegung letztendlich; zunächst gab es interne Zwistigkeiten, bis die Bewegung dann schließlich von den Reichskräften zerschlagen wurde.

Im Norden gab es die Hanse, einen Zusammenschluß von Städten, die ihren Handel förderten und schützten. Obwohl ihr eigentliches Anliegen darin bestand, Handel zu betreiben, bereitete die Hanse auch Kriege vor bzw. nahm an den Kämpfen teil, wobei jede Stadt Truppen oder Söldner beisteuerte. Ähnlich wie die Teutonischen

Ritter stellte der Hansebund eine schwindende Macht dar.

Die Hanse hatte unbedachte Entscheidungen getroffen, indem sie sich dazu entschloß, Handelskriege mit den Skandinaviern und Niederländern zu führen. Ihre Monopole gerieten ins Wanken, so daß der Hansebund schließlich nur noch eine namentliche, jedoch keine faktische Macht mehr war.

Viele der größeren Städte in Deutschland waren "Freie Reichsstädte" (für Einzelheiten s. unten: "Reichsstädte"). Solche Städte waren effektiv unabhängig. Die Bürger dieser Städte, die durch den gerade amtierenden Stadtrat (den "Rat der Reichsstädte") vertreten wurden, erledigten ihre Angelegenheiten nach Belieben und stellten dabei alle Gesetze und Regeln selbst auf.

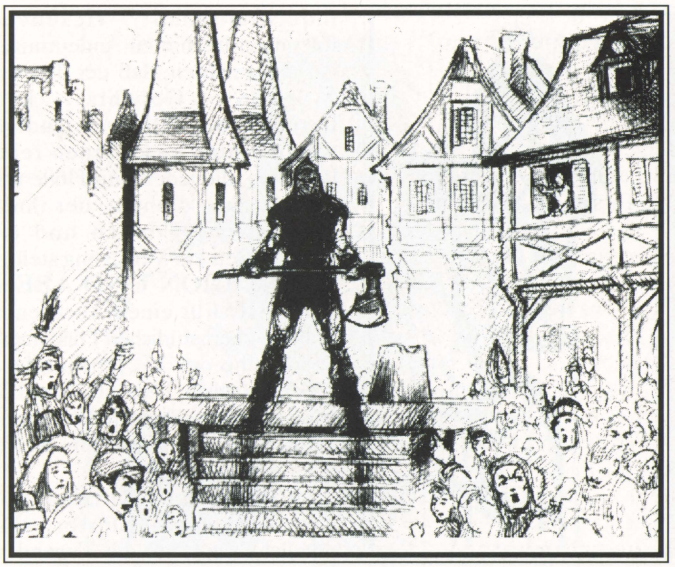
POLITIK UND ABENTEUER: Fehden und Kriege spielen bei der Reise eine entscheidende Rolle. Man läuft Gefahr, Militärpatrouillen zu begegnen, die normalerweise davon ausgehen, daß jeder ein Feind ist, der nicht in ihrer Armee kämpft. Hinzu kommt die Schwierigkeit, an einen Ort vorzudringen, der mitten in Kriegsvorbereitungen steckt. Fast unmöglich ist es, in eine Stadt, die gerade belagert wird, hineinzukommen bzw. sie zu verlassen.

Die politische Lage kann auch Auswirkungen auf die Art und Weise haben, in der Sie an einem Ort empfangen werden. Zuweilen regierten Adelsgeschlechter mehrere Städte. Ihr Ruf in einer dieser Städte dehnt sich unter Umständen auf andere Städte aus. Werden Sie von einem Adelsgeschlecht gehaßt, so ist es selbstverständlich durchaus möglich, daß Sie der Feind dieses Geschlechts gerne willkommen heißt.

Die Freien Reichsstädte sind innerhalb ihrer Stadtmauern praktisch autonom. Viele der reichsten Städte im Land genießen diesen Status. Hier ist Ihr Ruf einzigartig, und es bieten sich Ihnen unbegrenzte Möglichkeiten.

Religion

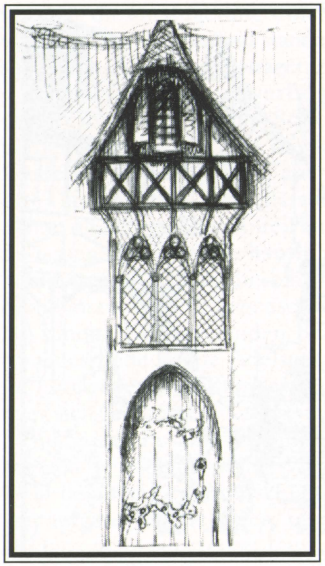
Die Kirche des mittelalterlichen Europa besaß kaum eine Ähnlichkeit mit der neuzeitlichen Katholischen Kirche. Zu Beginn des 15. Jahrhunderts hatte sich die Kirche zu einer dekadenten Einrichtung entwickelt, in der Reformen so dringend vonnöten waren, daß Priester, Mönche und manchmal sogar Päpste versuchten, Veränderungen zu bewirken. Die Kirche verkaufte alles, angefangen von weltlichen Genüssen bis hin zum Amt eines Erzbischofs. Es war gang und gäbe, daß Kleriker sich Mätressen hielten. Dies galt für einfache Landpriester genauso wie für den Papst. Exkommunikationen wurden ausgesprochen und widerrufen - je nach Art der politischen Ziele, die gerade anstanden. In



ländlichen Gemeinden waren einige Priester nicht einmal in der Lage, Latein zu lesen, so daß es ihnen unmöglich war, eine richtige Messe zu halten. Natürlich verstand niemand sonst in der Gemeinde Latein, weshalb Aberglaube und alte Volksbräuche oftmals unter dem fadenscheinigen Deckmantel der Frömmigkeit weiterlebten. Viele waren sich darüber im klaren, wie leicht sich dadurch die Verbreitung ketzerischer Lehren ausweiten konnte.

Für viele Leute stellte die Kirche eine ehrfurchtgebietende Institution dar, die von äußerst reichen und mächtigen Männern geleitet wurde, die sich einer Geheimsprache (Latein) bedienten und über alle möglichen furchteinflößenden Mächte verfügen konnten, darunter wundersame Hilfsmittel, Reliquien mit magischen Kräften sowie schreckenerregende Exkommunikationen zur ewigen Verdammnis. Das Maß an religiösem Glauben mag zwar (von Mensch zu Mensch) unterschiedlich gewesen sein, doch wagte niemand, über einen adligen Erzbischof, der ein Söldnerheer anführte, zu spotten. Einige schöpften Mut bei (reisenden) Bettelmönchen und -priestern, deren charismatische Lehren von

Erstarrung



inquisitorischen Hexenverfolgungen bis hin zu Andeutungen darüber reichten, daß der Tag des Jüngsten Gerichts kurz bevorstünde. Selbstverständlich waren einige unter ihnen reine Parasiten, die jedem mit Hölle und Verdammnis drohten, der ihnen kein Essen, Trinken und ein weiches Bett zur Verfügung stellte.

RELIGION UND ABENTEUER: Für einen Abenteurer sind die übernatürlichen Phänomene der Kirche des 15. Jahrhunderts äußerst nützlich. Dies gilt sowohl für von Heiligen vollbrachte Wunder als auch für die magischen Kräfte diverser Reliquien.

Kathedralen, Kirchen und zuweilen auch Klöster sind nützliche Orte, um die Tugend zu erneuern oder die Göttliche Gunst (GG) wiederzuerlangen, so daß Figuren, die dadurch geschwächt wurden, daß sie Hilfe von Heiligen erbeten haben, erneut "gestärkt" werden und einen weiteren Versuch starten können. Andere hingegen ziehen es vor, einfach in einem Gasthaus oder einem Lager zu bleiben und zu beten, um die Göttliche Gunst wiederzuerlangen.

Nützliche Reliquien lassen sich im Tausch gegen Dienstleistungen erwerben. Hinzu kommt, daß nur wenige Geistliche unverhohlen korrupt oder bösartig sind; die meisten handeln ganz einfach zweckrational. So bieten sie zum Beispiel verschiedene Arten von religiöser Hilfe an, wenn man ihnen dafür eine Gegenleistung erbringt.

Sie sollten auf der Hut sein vor Geistlichen, denen Sie auf der Straße begegnen, sei es nun in abgelegenen ländlichen Gegenden oder in kleinen Dörfern. Nicht alle von ihnen sind wahrhaftig Geistliche: Es treiben sich zahllose Parasiten, Schurken und schlimmeres Gesindel in der Welt herum.

Gesellschaft

WIRTSCHAFT: In früheren Jahrhunderten war Landbesitz gleichbedeutend mit Reichtum. Adlige Lehnsherren besaßen das Land - einschließlich der bäuerlichen Familien, die es bearbeiteten. Nach dem Tod des Lehnsherren ging das Land an seine Söhne und Töchter über, wobei der Grundbesitz aufgeteilt und im Falle einer Heirat erneut zusammengeschlossen wurde. Sogar Kriege änderten die Tradition im Hinblick auf familiären Grundbesitz nicht auf Dauer. Normalerweise versuchten die Gewinner militärischer Auseinandersetzungen, die Söhne der Feinde aus dem Weg zu räumen und ihre Töchter zu heiraten, mit der Absicht, einen dauerhaften Anspruch auf das Land, das gegenwärtig von ihrer Armee besetzt wurde, zu erlangen.

Im späten Mittelalter stellten Händler und Handelsbeziehungen allgemein einen wichtigen Bestandteil in der wirtschaftlichen Struktur Deutschlands dar. Aus traditioneller Sicht wurden nur solche Profite aus An- und Verkäufen als würdig erachtet, bei denen zur Herstellung des Produktes menschliche Arbeitskraft eingesetzt wurde. Laut Kirchengesetz waren verzinste Darlehen (Wucher) genaugenommen verboten. Durch die geschwächte Stellung der Kirche und die schwindende Moral wurden diese Verbote jedoch zunehmend ignoriert. Händler und Bankleute waren nur allzu gerne bereit, sich in der Finanzwelt zu betätigen, so daß sie zu Beginn des 15. Jahrhunderts reich genug waren, um weltweite Forschungsreisen für den Handelsbereich zu finanzieren. In früheren Zeiten hatte man nichtchristliche Juden als Bankleute und Händler eingesetzt. Sie wurden nun nicht mehr benötigt und oftmals durch tragische Judenverfolgungen aus den Städten oder sogar aus dem gesamten Königreich vertrieben.

Als Industrie und Handel in Europa wieder zu blühen begannen, wurden Geld und Reichtum bedeutsamer als Landbesitz. Ähnlich wie heutzutage begannen die Leute, den Status eines Bürgers an seinem beweglichen Vermögen festzumachen. Teure Kleider, prunkvolle Wohnsitze und kostspielige Freizeitbeschäftigungen gaben Aufschluß über die gesellschaftliche Position.

Unbedeutendere Adlige und Ritter, die in ländlichen Schlössern lebten und lediglich einige kleine Dörfer unter ihrer Aufsicht hatten, waren oft ärmer als bescheidene Händler oder Mitglieder einer Zunft in einer benachbarten Stadt. Besitz-, Einkommens-, und Verkaufssteuern gab es zu jener Zeit nicht, was zur Folge hatte, daß die Einkünfte vieler Adliger lediglich aus der traditionellen Pacht für ihren Landbesitz bestanden, die Jahrhunderte zuvor eingeführt worden war. Einige waren praktisch gezwungen, "Raubritter" zu werden, um überhaupt überleben zu können. Bedeutendere Adlige gaben Unmengen von Geld aus, um ihren Status aufrechtzuerhalten und militärische Unternehmungen (bzw. Verteidigungen gegen wagemutige Nachbarn) durchzuführen. Um an Geld zu kommen, verkauften sie oftmals Land gegen hohe, langfristige Barzahlungen, oder sie verkauften vielfältige Formen von Unabhängigkeit an wohlhabende Städte und Großstädte.

GELD: Einige Königreiche und Fürstentümer prägten ihre eigenen Münzen mit einem unterschiedlichen Gehalt an Edelmetallen.

Florin, Groschen und Pfennige sind gängige Währungseinheiten in *Darklands* und werden in großen Teilen des Kaiserreiches verwendet. Florin sind wertvolle Goldmünzen, die Adlige, reiche Händler und andere wohlhabende Bürger normalerweise bei sich trugen. Groschen sind große Silberstücke, die alle Bürger, die nicht bettelarm waren, bei sich hatten. Pfennige sind Kleingeld, die nur für die Notleidenden von Wert waren. Der Goldflorin wurde allgemeinhin "Rheinflorin" genannt, da viele dieser Münzen in den wohlhabenden Städten entlang des Rheins geprägt wurden.

Der tatsächliche Wert einer Münze hing von der Prägung und dem Datum der Prägung ab. Verschiedene Fürstentümer gaben unterschiedliche Arten von Münzen aus, unter anderem halbe Groschen, Schillinge, Witten usw. Deutschland besaß eines der reichsten Vorkommen an Silberminen in Europa, und neue Fördertechniken, die man bis zum 15. Jahrhundert entwickelt hatte, machten es möglich, viele der alten, stillgelegten Bergwerke erneut zu öffnen.

Andererseits minderten Fürsten, die eine Erlaubnis zum Prägen besaßen, häufig den Wert ihrer Münzen, indem sie solche mit einem niedrigeren Anteil an Edelmetall anfertigen ließen, um den Wert ihres Geldes zu "strecken". Die Komplexität vielfältiger und oftmals im Wert geminderter Münzen wird in *Darklands* außer acht gelassen. Statt dessen können Sie den Vorteil genießen, den die Menschen im Mittelalter so gerne gehabt hätten: eine stabile, anerkannte Währung, die überall denselben Wert hat.

BEVÖLKERUNG: Im Winter 1347/48 war Europa von der Schwarzen Pest befallen. Bis zum Ende dieses Jahrhunderts verringerten deren Ausbrüche die Zahl der Bevölkerung in verschiedenen Regionen auf drastische Weise, so daß in der Mitte des 15. Jahrhunderts schließlich ungefähr ein Drittel, wenn nicht sogar die Hälfte der Bevölkerung verschwunden war. Unbearbeitetes Land verwandelte sich in seinen ursprünglichen Zustand - zumeist Wälder - zurück. Überall herrschte ein Mangel an Arbeitskräften. So brach das alte Feudalsystem zusammen, in dem Bauern an das von ihnen bearbeitete Land "gebunden" waren. Als die Pest vorüber war, konnte eine unzufriedene Familie das Gut, auf dem sie lebte, verlassen und sich den Flüchtlingen, Pilgern und anderen Opfern der chaotischen Zustände im Land anschließen. Von dort aus konnten sie eine neue, bessere Anstellung in einer der Klein- oder Großstädte finden, in denen Arbeitskräfte dringend benötigt wurden - oder zumindest einen freundlicheren Adligen, bei dem sie als Bauern arbeiten konnten.

Einige dieser Flüchtlinge schlossen sich Söldnerkompanien an, welche ihre Dienste an Adlige verkauften, die gerade eine Fehde ausfochten. Von diesen deutschen Söldnerkompanien gab es sehr viele. Sie waren so erfahren, daß praktisch alle Nachbarstaaten ihre Dienste in Anspruch nahmen: die Engländer für ihre Bürgerkriege,

der Herzog von Burgund für seine Expansionskriege und die italienischen Stadtstaaten für ihre ständigen Konflikte.

Fast das gesamte 15. Jahrhundert hindurch boten sich bessere Möglichkeiten im Hinblick auf Mobilität und soziale Veränderungen als in den vorangehenden und nachfolgenden Zeiten. Hinzu kam, daß der Aufstieg einer Geldwirtschaft, in der Reichtum (und nicht Landbesitz) Erfolg und Macht bedeuteten, den Risikofreudigen hohe Gewinne in Aussicht stellten. Es war in der Tat so, daß sich derart viele neureiche Familien Adelstitel erkauften, daß eine große Zahl neuer Wappeninsignien entstand bzw. geändert werden mußte, um allen neuen Adelsfamilien Genüge zu leisten.

Es ist eigentlich überflüssig, darauf hinzuweisen, daß diese wüste, von Veränderungen geprägte Zeit einen idealen Rahmen für Abenteurer darstellt, einen Schauplatz, der viel Raum für gefährliche Abenteuer bietet, und an dem man sich leicht große Belohnungen und ewigen Ruhm verschaffen kann.

Fixierung

GEWALT: Es ist nicht weiter verwunderlich, daß in einer Welt, die durch sozialen Wandel, Gesetze ohne feste Grundlage und ständige kriegerische Auseinandersetzungen

bestimmt ist, Klein- und Großstädte ebenso wie Klöster Festungsanlagen bauten bzw. bereits vorhandene verbesserten, um die Einwohner zu schützen. Die vorrangige Aufgabe einer stehenden Armee von Wachtposten bestand darin, die Stadtmauern zu verteidigen und außerdem innerhalb dieser Mauern für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Während die Wachtposten anfänglich aus den Reihen der Bürgerschaft angeworben wurden, kamen später immer mehr Söldner hinzu.

Außerhalb der Stadtmauern war Gewalt an der Tagesordnung, und nur selten ließ man Gerechtigkeit walten. Der Vorsteher jedes größeren oder kleineren Dorfes (üblicherweise ein "Schulze"), war Krieger und Verwalter in einem. Seinem Geschick und seiner Führung war es zu verdanken, wenn man im Überlebenskampf gegen Banditen und wilde Tiere bestand. Nur selten konnte sich ein Schulze auf Hilfe seitens des Adligen, des nominellen Oberherren des Gebietes, verlassen. Nur allzu oft war der Oberherr lediglich jemand, der irgendwo in weiter Ferne Besteuerungen veranlaßte und Ärger verursachte.

Auch reisende Kaufleute warben Wachen an, um ihre Waren und ihr Leben zu schützen. Sogar Ordensbrüder und Pilger reisten oftmals mit Waffen, um sich gegebenenfalls verteidigen zu können.

BILDUNG: Trotz aller Schwierigkeiten in diesem Zeitalter war das 15. Jahrhundert der Beginn der Renaissance. Wissen und Bildung war nicht länger eine Domäne, die ausschließlich Priestern und Mönchen vorbehalten war. Es gab bereits Universitäten. Die Nachkommen reicher Adliger und Kaufleute bekamen von unterschiedlichen Lehrern Privatunterricht. Johannes Gutenberg führte in den 40er Jahren des 15. Jahrhunderts den Buchdruck ein. Selbst die wüstesten Ideen schienen glaubwürdig, sobald sie einmal zu Papier gebracht waren. Einer der "Bestseller" in dieser Zeit war Malleus Maleficarum (Der Hexenhammer), ein Handbuch über die Übel der Hexenkunst, darüber, wie man sie erkannte und wie man mit ihnen umzugehen hatte.

Obwohl Bildung einem nicht automatisch Wohlstand oder eine angesehene Stellung verlieh, begannen intelligente Männer und Frauen, ihr Wissen auszuweiten, zu experimentieren und zu lernen. Während zum Beispiel Alchemisten in vorausgehenden Jahrhunderten im allgemeinen versucht hatten, Dämonen und Teufel anzurufen und für ihre Dienste einzuspannen, waren die Alchemisten des 15. Jahrhunderts mindestens ebenso interessiert daran, die Grundelemente herauszufinden und chemische Veränderungen in Gang zu bringen. Ihre Hoffnung, Blei in Gold verwandeln zu können, ist Ausdruck für den geringen Umfang ihres damaligen Wissens.

Latein blieb die grundlegende Schriftsprache in Europa. Jedoch wurden in dieser Zeit erstmals auch Dokumente in den örtlichen Sprachen, die die Bürger in ihrem Alltagsleben benutzten, geschrieben und sogar gedruckt. Diese Entwicklung trug ebenfalls zum Niedergang der Kirche in ihrer Funktion als Quelle menschlicher Weisheit und menschlichen Wissens bei.

DIE UHR: Die klassische "klösterliche Uhr" mit einem Acht-Stunden-Rhythmus (bzw. Glocken) stellte die traditionelle Art der Zeitmessung in diesem Zeitalter dar. Die tatsächliche Dauer jeder klösterlichen Stunde änderte sich mit der täglichen Menge an Tageslicht, da die Stunden an der Position der Sonne gemessen wurden und somit kein absolutes Maß darstellten. Nur in den reicheren Klein- und Großstädten gab es mechanische Uhren, die sich meistens an öffentlichen Gebäuden befanden. Uhrmechanismen waren noch immer schwerfällig und kompliziert; man arbeitete mit Gewichten und Gegengewichten. Uhrmechanismen mit Sprungfedern wurden erst im darauffolgenden Jahrhundert erfunden.

DER KALENDER: Der Einfachheit halber fallen Feiertage jedes Jahr auf das gleiche Datum, und es gibt keine Schaltjahre. In Wirklichkeit waren Daten von Feiertagen eine schwierige und komplexe Angelegenheit, da im Europa des Mittelalters der Julianische Kalender benutzt wurde, der im Jahre 46 v. Chr. von Julius Cäsar eingeführt worden war. Obwohl dieser Kalender Schaltjahre einplante, entstand alle 128 Jahre eine Abweichung von einem Tag, was dazu führte, daß zu Beginn des 15. Jahrhundert bereits große Verwirrung herrschte. Dieses Problem bekam man erst in den 80er Jahren des 16. Jahrhunderts in den Griff, als Papst Gregor Richtigstellungen finanzierte, die auch heutzutage noch angewendet werden.

Allgemeine Feiertage in dieser Zeit umfassen die christlichen Feiertage Ostern (15. April) und Weihnachten (25. Dezember) sowie Fastnacht (11. Februar), Maifeiertag (1. Mai) und Michaelistag (9. September), wobei Fastnacht der bedeutsamste war. Weitere bekannte Feiertage waren Frühlingsanfang (21. März), Gründonnerstag (12. April), Christi Himmelfahrt (26. Mai), Fronleichnam (11. Juni), Johannisnacht (21. Juni), Herbstanfang (22. September), Allerheiligen (30. Oktober), und unter gewissen Häretikern war es auch üblich, den letzten Sabbat (26. Dezember) festlich zu begehen.

Die Städte im Kaiserreich

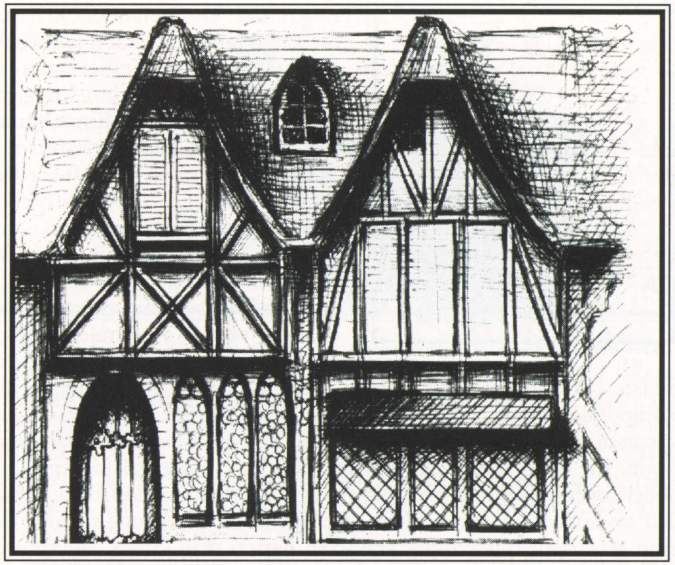
In Deutschland gab es eine wahre Fülle mittelgroßer Städte. Köln, die größte von ihnen, hatte bis zum Ende des Jahrhunderts 30.000 Einwohner (zwischen 6.000 und 7.000 Familien), was in etwa der Einwohnerzahl Londons entsprach. Im Vergleich zu Paris war Köln nur etwas kleiner, jedoch entschieden kleiner als Neapel (in Süditalien) mit seinen 100.000 Einwohnern, ganz zu schweigen von Konstantinopel oder den Großstädten Asiens. Aus diesem Grunde bezeichnen einige Historiker deutsche Städte als "Kleinstädte".

Das Phänomen der "Freien Reichsstädte" war auf das Kaiserreich beschränkt. Im allgemeinen waren Städte dem Adligen unterworfen, der über das jeweilige Gebiet herrschte. Im Kaiserreich war es jedoch so, daß gewisse Städte dem Kaiser unmittelbar unterstanden (was sich natürlich immer dann änderte, wenn ein neuer Kaiser gewählt wurde). Allgemein wurde dies so gehandhabt, daß Städte sich diesen Status "erkauften", indem sie sowohl dem ihnen ehemals vorstehenden Adligen als auch dem Kaiser eine stattliche Geldsumme zukommen ließen. Oft sparten die reichen Bürger einer Stadt und warteten den Moment ab, wenn der Adlige oder der Kaiser dringend Geld für irgendeinen Krieg oder eine Feier benötigten.

Sobald eine Stadt dann unabhängig war, bildete sie ihren eigenen Rat, der wiederum einige wenige Männer wählte, die damit betraut waren, die tagtäglichen Angelegenheiten der Stadt zu regeln. Aufgabe des gesamten Rates war es, Gesetze zu erlassen, Entscheidungen über Außenpolitik zu treffen usw. Gewöhnlich setzte sich der Rat aus den wohlhabenden Familien zusammen, die die Unabhängigkeit der Stadt finanzierten. Die Gesetze und Regeln stellten sie selbstverständlich zugunsten ihrer Interessen auf. Dadurch, daß in den nachfolgenden Generationen der Familienbesitz oftmals größer wurde oder sich verringerte, konnten Probleme entstehen, wenn neureichen Familien die Teilnahme an der städtischen Verwaltung untersagt wurde. Viele Städte erhielten ihre Unabhängigkeit im späten 13. Jahrhundert oder im 14. Jahrhundert, so daß sie zu Beginn des 15. Jahrhunderts für politische Revolten bereit waren.

Deutsche Städte waren sehr darauf bedacht, sich zu schützen. Die meisten von ihnen errichteten Stadtmauern und hatten eine Stadtwache. Sie bereiteten sich häufig auf Kriege vor bzw. nahmen aktiv an ihnen teil. Es kam des öfteren vor, daß Adlige versuchten, eine unabhängige Stadt unter irgendeinem Vorwand zurückzuerobern. Einige hatten damit sogar Erfolg. Die Stadt Mainz zum Beispiel war bis 1462 völlig unabhängig von ihrem nominellen Herrscher, dem Erzbischof. Doch aufgrund der Nachlässigkeit der Stadtwache gelang es dem Erzbischof von Mainz, Adolf von Nassau, seine Truppen in die Stadt hineinzuschmuggeln. Nach einer wirren zehnstündigen Straßenschlacht nahm er schließlich "seine" Stadt ein und regierte sie fortan mit eiserner Faust.

Die Städte - egal ob sie unabhängig waren oder nicht - bildeten das Zentrum für Handel und Industrie in Deutschland. Sogar damals schon besaß Deutschland einen Ruf wegen seines erlesenen Handwerks, der guten Arbeitsqualität und dem Hang zur Präzision. Deutsche Waffen, Rüstungen und mechanische Geräte wurden überall gepriesen. Selbst heutzutage schätzen international anerkannte Museen ein frühgeschichtliches Astrolabium oder einen goldenen Trinkbecher, der in einer spätmittelalterlichen deutschen Stadt wie



zum Beispiel Nürnberg, Salzburg oder Leipzig angefertigt wurde.

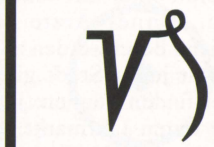
STÄDTE UND ABENTEUER: Für genügend Geld kann man in Städten fast alles bekommen. Größere Städte haben gewöhnlich eine größere Auswahl und bessere Qualität. Außerdem bietet nicht jede Stadt auch sämtliche typisch städtischen Dienstleistungen an. Zum Beispiel gab es in einigen Städten einen Schwertschmied, eine Kathedrale oder ein Elendsviertel, in anderen wiederum nicht.

Zu den bedeutendsten Städten in Deutschland (der Größe nach geordnet) zählen Köln, Lübeck, Hamburg, Danzig, Straßburg, Nürnberg und Ulm. Andere, nur wenig kleinere Städte sind Bremen, Leipzig, Dresden, Mainz, Trier, Worms, Regensburg, Augsburg, München, Prag und Wien.

Alle großen Städte haben eine Stadtverwaltung, die sich entweder im "Rat" (bzw. der "Stadthalle") oder in einer Festung befindet. Einige Städte besitzen zusätzlich zur Stadthalle eine Festung oder Kasernen zum Selbstschutz.

In jeder Stadt findet sich ein zentraler Platz, auf dem Mitteilungen öffentlich bekanntgegeben werden und ein Marktplatz, auf dem gewöhnlich der Ein- und Verkauf von Waren

Gärung



stattfindet. Oft befanden sich auf diesem Marktplatz auch Gebäude der Fugger- oder Medici-Banken, oder auch eine von den Fuggern gerade erst erfundene Einrichtung: das Leihhaus. Häufig waren die Marktplätze auch Standorte für Pharmazeuten, die diverse alchemistische Stoffe anboten.

Jede Stadt besitzt ihre eigene Gemeindekirche, die von den meisten Stadtbewohnern regelmäßig besucht wird. Kathedralen finden sich ebenfalls häufig, obwohl die meisten von ihnen noch nicht fertiggestellt sind. Meist haben die Kathedralen einen Schutzpatron bzw. eine heilige Reliquie, die sie verehren. In praktisch jeder Stadt findet sich ein Kloster in irgendeiner Form. Im Westen und in Friesland (an der Nordseeküste) sind dies üblicherweise Klöster der Prämonstratenser. Ihre Besonderheit lag darin, daß sie Kirchen und Kathedralen Geistliche zur Verfügung stellten, die eine sehr gute Ausbildung genossen hatten. Für einen Abenteurer stellen klösterliche Bibliotheken hervorragende Quellen dar, um sich religiöses Wissen anzueignen.

Industrie und Handwerk werden in den Städten offiziell durch die Zünfte geregelt. Die Zünfte haben die Kontrolle über sämtliche Arbeitsbereiche. Sie garantieren eine gute Arbeitsqualität und fordern von all ihren Mitgliedern, "faire" Preise zu verlangen. Nützliche Zünfte waren zum Beispiel die der Schwertschmiede (für Nahkampfwaffen und Wurfgeschosse), Bogen- und Büchsenmacher (für Schußwaffen), Waffenschmiede (für metallene Rüstungen), Tuchmacher (für nicht-metallene Rüstungen) und Handwerker (für verschiedene Gegenstände und Werkzeuge). In kleineren Städten sowie in einigen Dörfern gibt es lediglich einen Hufschmied, der nur bestimmte Arten von Waffen herstellen kann, die normalerweise von minderer Qualität sind.

Stellenweise findet man in einem Zunftbezirk auch Alchemisten bzw. Ärzte. Während Alchemisten unter Umständen dazu bereit sind, ihr Wissen zu verkaufen oder damit Handel zu treiben, können Ärzte hilfreich sein, wenn es darum geht, körperliche Beschwerden zu heilen.

In fast jeder Stadt gibt es ein Gasthaus, in dem Reisende Quartier finden können. Jede Stadt veranstaltet außerdem einmal im Jahr einen Jahrmarkt, auf dem gefeiert und manchmal auch gehandelt wird. Die Preise für Waren wurden während dieser Zeit selbstverständlich angehoben. Fastnacht wird gemeinhin am ausgiebigsten gefeiert.

In einigen wenigen Städten gibt es Universitäten, die das intellektuelle Zentrum bildeten und vom Staat, nicht von der Kirche, finanziert wurden. An diesen Orten kann sich ein Abenteurer bestens über Alchemie und Heilige kundig machen. Rostock, Köln, Wittenberg, Erfurt, Leipzig, Freiberg, Freiberg im Breisgau, Würzburg, Prag, Basel, Wien, Preßburg und Heidelberg sind die Universitätsstädte der damaligen Zeit. Nicht erwähnt sind diejenigen, die erst gegen Ende des 15. Jahrhunderts gegründet wurden.

Alltag

Möglichen Abenteurern stehen mehr als drei Dutzend Berufe zur Auswahl, in denen sie Fertigkeiten und Fähigkeiten erwerben können. Rein theoretisch entschied im Mittelalter die Herkunft darüber, welche Berufe man ergreifen konnte. Nach der Schwarzen Pest war Europa jedoch unterbevölkert, so daß sich den Leuten die Möglichkeit bot, herumzureisen, um irgendwo anders ein neues Leben zu beginnen. Dies führt in Verbindung mit der zunehmenden Bedeutung von finanziellem Wohlstand (im Gegensatz zu Grundbesitz) zu einer beachtlichen sozialen Mobilität.

Die Gesellschaft des Mittelalters zeichnete sich außerdem durch ein ausgeprägtes Geschlechtsdenken aus. Die Rolle der Frau war ganz klar definiert: Sie war dem Mann untergeordnet. Von Frauen erwartete man, daß sie eine Familie gründeten und zu Hause blieben, um diese zu versorgen. Ältere alleinstehende oder arbeitende Frauen waren unerwünscht und wurden manchmal sogar als abstoßend angesehen. Die Kirche betrachtete das weibliche Geschlecht ganz allgemein als das gefährlichere und sündhaftere.

Natürlich dachten sich Frauen ihre eigenen Lösungen aus, um diesem Problem entgegenzuwirken. Viele verkleideten sich als Männer und versteckten so ihre "wahre" Natur. Nur schwer läßt sich sagen, wie weit verbreitet diese Methode war. Zum Beispiel war sogar noch im Jahre 1700 der beste Duellant und Geheimagent Europas ein gewisser Herzog von Äon, von dem man bis heute nicht weiß, ob "er" ein Mann oder eine Frau war, da der Herzog sich für beide Rollen überzeugend kleidete!

Die kühnsten und charismatischsten Frauen beachteten die sozialen Konventionen einfach gar nicht und stellten statt dessen ihre eigenen Regeln auf, so wie Jeanne d'Arc. Sie war eine begnadete, führende Persönlichkeit des französischen Militärs, als dieses in den späteren Phasen des Hundertjährigen Krieges, der in der damaligen Zeit tobte, gegen die Engländer kämpfte. Als sie im Jahre 1430 den Engländern in die Hände fiel, begann ihr Martyrium, das schließlich mit ihrem Tod endete.

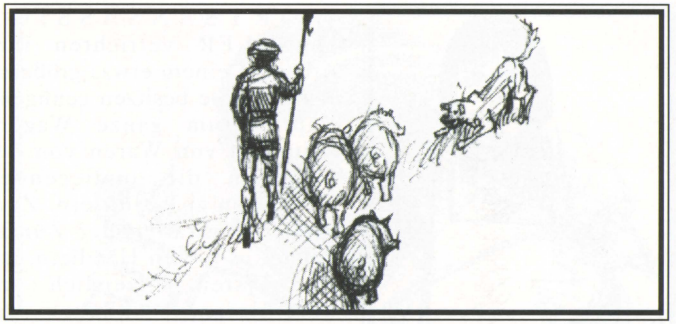
Trotz dieser Tatsache genießen Frauen in *Darklands* in Anlehnung an eine neuzeitlichere Denkweise über die Geschlechterrollen die gleichen Rechte wie Männer. Die grafische Darstellung weiblicher Figuren wird in *Darklands* berücksichtigt, aber scheuen Sie sich nicht, weiblichen Figuren ein "männliches" Erscheinungsbild zu verpassen.

Lediglich für den Bereich der Religion gilt diese Gleichberechtigung nicht. Bestimmte geistliche Ämter dürfen ausschließlich von Männern ausgeübt werden. Diese Benachteiligung wird jedoch durch manche Heilige ausgeglichen, die Frauen größere Vorteile zukommen lassen.

MILITÄRISCHE BERUFE: Die meisten Soldaten beginnen ihre berufliche Laufbahn als REKRUTEN in einem Söldnerheer oder der Armee eines Adligen. Nachdem sie eine Grundausbildung für Waffen und in verschiedenen Spezialgebieten erhalten haben, werden sie als brauchbare SOLDATEN angesehen. Als solche beschäftigen sie sich wiederum mit Waffen. VETERANEN haben ihre militärische Laufbahn erfolgreich hinter sich gebracht. Sie können sich Interessen widmen, die nichts mit dem Militär zu tun haben oder sich darauf konzentrieren, Perfektion im Umgang mit einer bestimmten Waffe zu erlangen. Die höchste Aufstiegsmöglichkeit besteht darin, HAUPTMANN eines eigenen Söldnerheers oder der Stadtwache zu werden. In dieser Position entwickelt man Führungsqualitäten und Fähigkeiten im Hinblick auf Personalverwaltung.

ARISTOKRATISCHE BERUFE: Der leichteste Weg, in die Aristokratie aufzusteigen, besteht für die meisten darin, HÖFLING an einem der bedeutenden Höfe im Kaiserreich zu werden, günstigstenfalls natürlich am kaiserlichen Hof selbst. Höflinge werden in ihrer Laufbahn zu Kennern, was Verhandlungen, das Stadtleben und klerikale Angelegenheiten betrifft, aber ihnen bietet sich nur wenig Gelegenheit zur Ausbildung im Umgang mit Waffen. Für jemanden von adliger Abstammung besteht auch die Möglichkeit, ADLIGER zu werden. Diese Position eröffnet eine ganze Palette von Möglichkeiten, die man je nach Interesse nutzen kann. RITTER sind stets Adlige, die in der Armee kämpfen und oftmals Kontingente anführen. Erfolgreiche Hauptmänner und Geistliche in gehobener Position können Adelsrechte erwerben und so Ritter werden. Den höchstmöglichen aristokratischen Rang hat man erreicht, wenn man GUTSHERR mit eigenem Landbesitz wird. Diese Führungskräfte zeichnen sich durch große Erfahrung in allen möglichen Bereichen aus, besonders in Verwaltung und Organisation.

GEISTLICHE BERUFE: Adligen und wohlhabenden Familien war es möglich, für ihre Söhne ein geistliches Amt zu erkaufen, welches ansonsten auch Leuten mit hervorragender intellektueller Ausbildung (z.B. Schreibern, Professoren usw.) oder einem bedeutsamen sozialen Status zugänglich ist (z.B. Adligen, Dorfvorstehern usw.). Ansonsten

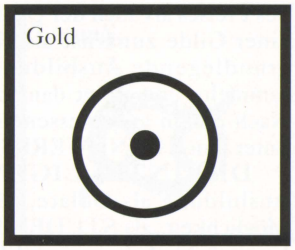


erfolgt der Eintritt in ein Kirchenamt meist über den Weg des Klosters, in dem man seine Laufbahn als NOVIZE/NOVIZIN beginnt. Nach einigen Jahren wird man dann gewöhnlich als NONNE bzw. als MÖNCH in einen Orden aufgenommen. Man kann dann das Amt eines PRIESTERS (als Mann) oder eines ABTES bzw einer ÄBTISSIN anstreben. Der höchstmögliche Aufstieg besteht in der Ernennung zum BISCHOF. Laut Kirchengesetz ist es Frauen nicht gestattet, das Amt des Priesters oder des Bischofs auszuüben.

Neben den traditionellen Mönchsorden existieren auch die neuentstandenen Orden der Bettelmönche. Diese ORDENSBRÜDER reisen durch die Welt, erbetteln sich ihre Nahrung und helfen den Notleidenden, denen sie begegnen. Noch weiter zurück reicht die Tradition der EINSIEDLER, die sich einen ruhigen, einsamen Ort suchen, um im stillen Kämmerlein über die Bedeutung von Religion und Tugend nachzudenken.

Außerdem nehmen Klöster OBLATEN auf, Laienbrüder, die neben den Mönchen ausgebildet werden. Im Gegensatz zu Novizen oder Mönchen verpflichten sie sich nicht zu den Bedingungen eines Mönchslebens. Letztendlich kommt ein Oblate einem neuzeitlichen Studenten gleich, der das Kloster im Sinne einer Privatschule nutzt. In der damaligen Zeit strichen viele Klöster Gelder von Familien ein, deren Söhne und Töchter sie als Oblaten aufnahmen.

HANDELSBERUFE: HAUSIERER stellen die unterste Kategorie von Kaufleuten dar. Sie verkaufen einfache Gegenstände an Bauern und Landwirte und erhalten von diesen im Gegenzug gewöhnliche Handwerkserzeuguisse mit denen sie anschließend in der Stadt wiederum handeln und so weitere einfache Artikel erwerben können.



ORTSANSÄSSIGE HÄNDLER verrichten ihre Arbeit in einem etwas größeren Rahmen. Sie besitzen genügend Kapital, um ganze Wagenladungen von Waren von der Stadt in die umliegenden Gegenden zu befördern. Zum großen Mißfallen der Zünfte gelingt es diesen Händlern, das Zunftsystem preislich zu unterbieten, indem sie Bauersfrauen und andere Landarbeiter dafür bezahlen, billige Kopien der in den Zünften hergestellten Produkte anzufertigen. Dies trifft besonders für den Bereich der Kleidung zu. Diese "Manufakturbetriebe" kurbelten die wirtschaftliche Entwicklung in Nordeuropa während des späten Mittelalters an.

REISENDE KAUFLEUTE sind nationale und internationale Händler, die alle europäischen Städte zu einem größeren wirtschaftlichen Netz zusammenschließen und Handelsverbindungen in die ganze Welt aufbauen. Marco Polo war einer von ihnen. Man benötigt dazu einiges an Kapital, aber die Investitionen und Risiken zahlen sich aus. Die erfolgreichsten unter ihnen werden REICHE KAUFLEUTE, wohlhabende internationale Geschäftsunternehmer. Sie selbst bleiben zu Hause und überlassen es ihren Untergebenen, stellvertretend für sie zu reisen und die Risiken auf sich zu nehmen.

HANDWERKER: Im mittelalterlichen Europa gab es weder Fabriken noch Fließbandarbeit; alle Produkte wurden von Hand hergestellt. In den Städten gewöhnten sich Handwerker, die alle auf einen bestimmten Bereich spezialisiert waren, bald an, sich zu einer Zunft zusammenzuschließen. Während Zünfte ursprünglich mit Arbeitervereinigungen vergleichbar waren, dauerte es nicht lange, bis sie gleichzeitig Hersteller und Verkäufer ihrer eigenen Waren wurden. Die Gilden stellten sowohl Regelungen bezüglich des Preises als auch der Qualität auf. Normalerweise arbeitet man in einer Gilde zunächst als HANDWERKSLEHRLING, um eine grundlegende Ausbildung zu bekommen und Erfahrung zu sammeln, und steigt dann zum HANDWERKSGESELLEN auf. Nach einem angemessenen Zeitraum werden die geschicktesten unter ihnen HANDWERKSMEISTER bzw. Zunftvorsteher.

DIE INTELLIGENZIJA: Neben der klösterlichen Ausbildung als Oblate, Mönch oder Nonne besteht auch die Möglichkeit, als STUDENT eine Universität zu besuchen, an der hauptsächlich Lesen und Schreiben, Latein und die Fähigkeit, logisch zu denken, gelehrt werden. Außerdem wird den Studenten ein gewisses Maß an religiösem Hintergrundwissen vermittelt. Diese Ausbildung verschafft einem den Zugang zu einer ganzen Reihe anspruchsvoller beruflicher Tätigkeiten. Der gängigste dieser Berufe ist der des SCHREIBERS. Als solcher arbeitet man als Schriftführer und Buchhalter für Adlige, Geschäftsleute oder Zünfte. Hauptschreiber haben besonders in Großunternehmen und an Adelshöfen oftmals eine stellvertretende Führungsposition inne.

Denjenigen, die einen Hang zum Intellektuellen haben, bietet sich aber auch die Chance, PROFESSOR zu werden und an Universitäten zu lehren. Ebensogut können sie am Hof eines einflußreichen Adligen ansässig werden, um dort eine entsprechende Tätigkeit auszuüben. Jenen, die sich auf Medizin und Anatomie spezialisiert haben, steht der Weg offen, ARZT zu werden und Kranke zu behandeln.

Schließlich gibt es noch den Beruf des ALCHEMISTEN. Mit etwas Erfahrung steigt man zum MEISTER DER ALCHEMIE auf. Ihrer beider Aufgabe besteht darin, Wissen über alchemistische Formeln weiterzugeben, einfache chemische Komponenten und den ersten Stein der Weisen zu liefern.

DAS GEMEINE VOLK UND DIE BÜRGERLICHEN: Für Personen, die weder die Fähigkeit noch die Neigung besitzen, kompliziertere Aufgaben zu erfüllen, besteht stets die Möglichkeit, ein einfacher ARBEITER in einer Groß- oder Kleinstadt zu werden. Händler, Zünfte und große Haushalte benötigen für vielerlei Tätigkeiten Arbeitskräfte, die ordentlich zupacken können und gewillt sind, gute Arbeit zu leisten.

In der Umgebung der Städte findet man zumeist kleine Weiler und Dörfer mit ländlichen Betrieben. Die Häuser stehen entweder verstreut zwischen den jeweiligen landwirtschaftlich genutzten Gebieten oder aber zum Zwecke des Schutzes dicht zusammengeschart inmitten dieser Ländereien. Offiziell werden diese Häuser von LANDARBEITERN bewohnt, die an den jeweiligen Landbesitz gebunden sind und ihn ohne Erlaubnis des Landbesitzers nicht verlassen dürfen. Doch machen einige Bauern, die mit ihrem Leben unzufrieden sind, von der Möglichkeit Gebrauch, in die unabhängigen Städte zu fliehen. Sind sie dort ein Jahr und einen Tag ansässig, so haben sie ihre Freiheit wiedergewonnen. In vielen größeren Dörfern, besonders in solchen mit einem benachbarten Adelsgut, sind einige Einwohner JÄGER, die im Dienste des Gutsherren stehen. Sie sind darauf spezialisiert, auf unbebautem Land Wild zu erlegen. Im Unterschied zu England sind in Deutschland die meisten Wälder entweder Reichsbesitz oder Niemandsland, was bedeutet, daß jeder dazu berechtigt ist, in ihnen zu jagen, gewöhnliche Bürger ebenso wie Adlige.

UNTERWELT UND UNTERE BEVÖLKERUNGSSCHICHTEN: Die meisten Verbrecher in der Stadt sind DIEBE, die wahre Meister auf dem Gebiet sind, Leute zu bestehlen und Wohnungen auszurauben. Die klügsten und redegewandtesten unter ihnen sind SCHWINDLER, die ihre Opfer auf unterschiedlichste Art und Weise übers Ohr hauen. In den Wäldern außerhalb der Städte verstecken sich alle möglichen Flüchtlinge, die als BANDITEN vorbeiziehende Reisende ausplündern und manchmal kleine Dörfer in Angst und Schrecken versetzen. VAGABUNDEN stellen die bescheidenste Kategorie der Unterschicht dar. Es sind arme Schlucker ohne Familie und Wohnsitz, die umherziehen und gerade genug zum täglichen Überleben haben. Diese erbarmungswürdigen Gestalten sind die Opfer von Katastrophen, die über das Land hereingebrochen sind. Ihre Überlebenskämpfe und die Armut, in der sie leben, verleihen ihnen oftmals eine innere Kraft (von ihrer Lebenserfahrung ganz zu schweigen), die ihnen in ihrem späteren Leben von Nutzen ist.

DAS LEBEN EINES ABENTEURERS: Es wird stets davon ausgegangen, daß irgendeine "einschneidende Veränderung" einen Menschen dazu getrieben hat, das Leben eines Abenteurers zu beginnen. So kann es zum Beispiel passieren, daß Adlige oder Geistliche aufgrund eines Krieges oder eines Familienunglücks ihr Hab und Gut verlieren. Bedeutende Kaufleute stürzen sich zuweilen selbst in den Ruin. Ansonsten kann jede Form einer Katastrophe - oder auch nur die reine Wanderlust - einen Menschen dazu bringen, das "leichte" Leben aufzugeben, um nach Wahrheit, ausgleichender Gerechtigkeit und ewigem Ruhm zu streben.

RATSCHLÄGE FÜR ABENTEURER: Die wichtigste Entscheidung im Kindheitsalter betrifft die Frage, ob man gewisse Eigenschaften bevorzugt (und diese vervollkommnen kann), oder ob man allen gleichviel Bedeutung zumißt. Nehmen Sie sich in acht vor übermäßiger Stärke und Ausdauer, da solche Figuren nicht lange zu leben haben. Für diejenigen, die gerne Alchemisten werden wollen, ist Intelligenz von entscheidender Bedeutung. Wer Ihr Anführer werden will, muß ein ausgezeichnetes Charisma besitzen (sowie ein hohes Maß an Sprachgewandtheit). Denken Sie auch daran, daß Sie einen guten stellvertretenden "Kampfführer" mit einer ausgeprägten Wahrnehmung und vorzüglichen Kampffähigkeiten brauchen, der den Gruppenanführer zum richtigen Zeitpunkt ablöst.

Die ersten fünf Jahre des Erwachsenenalters spielen die entscheidende Rolle. Die Figuren gewinnen in dieser Zeit eine Menge Erfahrung, die es ihnen ermöglicht, viele Dinge schnell zu erlernen. Die darauffolgenden fünf Jahre sind ebenfalls wichtig, wenn auch die während dieser Zeit gewonnene Erfahrung nicht ganz so umfassend ist. Von da an hängt das Maß an Erfahrung einzig und allein von dem Beruf ab, für den man sich entschieden hat. Denken Sie daran, daß viele Berufe sowohl Eigenschaften verändern als auch

Gelegenheiten bieten können, die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Sind Sie von einer bestimmten Eigenschaft abhängig, so vermeiden Sie Berufe, in denen diese vermindert werden könnte!

Hat man die Altersgrenze von 30 Jahren überschritten, so werden durch den Alterungsprozeß die Eigenschaften verringert. Ausdauer, Kraft und Behendigkeit sind als erste davon betroffen, dann lassen Wahrnehmung und Charisma nach, bis schließlich auch die Intelligenz abnimmt. Das Ausmaß des Verlustes dieser Eigenschaften nimmt immer mehr zu, besonders wenn man die 45 einmal überschritten hat. Alte Krieger mögen zwar noch bessere Fähigkeiten haben, doch sind sie sehr schwach und besitzen weniger Ausdauer und Kraft als jüngere Männer und Frauen. Bedenken Sie auch, daß Sie Ihre Fähigkeiten während des Abenteuers verbessern können, was auf Merkmale sehr selten zutrifft. Deshalb ist eine jüngere, stärkere, wenn auch weniger erfahrene Figur langfristig gesehen vorteilhafter, selbst wenn Sie während der ersten Abenteuer unter seiner oder ihrer mangelnden Erfahrung zu leiden haben. Doch ist es glücklicherweise so, daß die Unerfahrenen schnell dazulernen (oder während des Versuches umkommen).

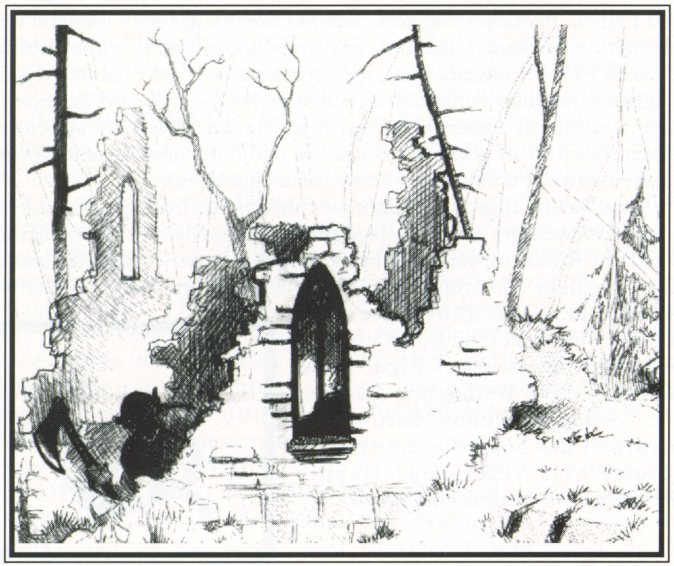
Der Beruf, den eine Figur vor ihrem Aufbruch zum Leben eines Abenteurers zuletzt ausgeübt hat, entscheidet darüber, mit welchem Rüstzeug sie loszieht. Von daher ist es empfehlenswert, kurz vor dem Aufbruch ins Abenteuer ganz bestimmte Berufe auszuüben. Am günstigsten zu diesem Zweck ist eine Beschäftigung beim Militär, da einer Figur beim Aufbruch somit Waffen und Rüstung zur Verfügung stehen. Ritter sind natürlich am besten ausgestattet, gefolgt von Veteranen, Hauptmännern, Gutsherren und Soldaten.

Lösung

Ein Land der Mythen und Legenden

Viele Volkserzählungen und Märchen haben in Deutschland ihren Ursprung. Einige von ihnen lassen sich bis in die vorchristliche Zeit zurückverfolgen, in der barbarische Franken nordische Gottheiten wie Odin und Loki verehrten. Im finsteren Mittelalter entstanden die Mythen um Siegfried, einen unbesiegbaren, drachentötenden Helden, der durch einen uralten Fluch verdammt war, den er auf leichtsinnige Weise überging. Viele der Märchen, die die Brüder Grimm im 19. Jahrhundert zusammentrugen, stammen aus dem Mittelalter. Die ziellose Gewalt, die unberechenbaren Ereignisse sowie der Zwiespalt zwischen finanziellem Wohlstand einerseits und einem tadellosen sozialen Status andererseits spiegeln wichtige allgemeine Anliegen des späten Mittelalters und der frühen Neuzeit (von 1400-1700) wider.

GEOGRAPHISCHE SITUATION: Das Deutschland, mit dem wir es in *Darklands* zu tun haben, zeichnet sich durch eine vielfältige geographische Beschaffenheit aus. Mit Ausnahme des Heidelands entlang der Nordseeküste war das gesamte Gebiet ursprünglich mit dichten Waldbeständen bewachsen. Freies Gelände findet man nur dort, wo Menschen den Wald zu Anbauzwecken gerodet haben. Es war üblich, zunächst Flachland und Ebenen abzuholzen, während man auf Hügeln und Bergen den Wald erhielt. Diese finsteren, bedrohlich anmutenden Bestände thronten über fruchtbaren Tälern.



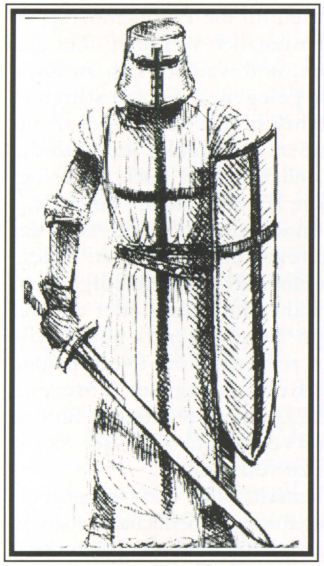
Der Himmel über Deutschland ist nur selten klar. Meist ist er bewölkt, häufig infolge von Stürmen, die von der Nordsee her über das Land ziehen. Durch die kältere Luft entsteht Bodennebel, der Täler und Flachland mit einer weißen Schicht überzieht. Die Winter sind kalt und schneereich. Häuser mit steilen Dächern werden allgemein bevorzugt, weil die schweren Schneemassen von ihnen abgleiten und somit das Haus vor dem Zusammenbruch bewahren.

Die friesischen Geestlandschaften, die von den Wenden bewohnt werden, erinnern an die Heide- und Moorländer von Schottland und Neuschottland. Das Land ist sehr flach und fällt ganz allmählich in die Nordsee hinein ab. Der Küstenstreifen wird von einem ausgedehnten Watt gebildet, das bei Ebbe ein weitreichendes Sumpfgebiet freilegt, bei Flut entsprechend von Wasser überspült wird. Kalte und rauhe Winde, die von der Nordsee kommen, rütteln an den Bäumen, so daß der Boden meist mit Gras und Unterholz bedeckt ist.

Im Gegensatz dazu ist das Land entlang der Ostseeküste und östlich der Oder flach, aber dennoch stark bewaldet. Die ursprünglichen slawischen Völker, die heutzutage stark mit deutschen Siedlern vermischt sind, sind damals noch rar. Viele Jahrhunderte werden noch ins Land gehen, bevor diese Gegend unter der Bezeichnung "Norddeutsche Tiefebene" bekannt werden wird. Während der damaligen Zeit lösten die unheilverkündenden Wälder im Osten Vorstellungen von barbarischen Wilden aus, die christliche Gehöfte überfallen, auch wenn es sich dabei in Wirklichkeit eher um einen Trupp polnischer Lanzenreiter handelte, der übel zugerichtete, zum Scheitern verurteilte und doch noch immer aufsässige Teutonische Ritter angriff.

Mitteldeutschland, das zwischen Rhein und Elbe sowie südlich der Geestlandschaft und nördlich der Donau gelegen ist, besteht aus fruchtbarem Land, aus dem der Thüringer Wald und der Harz herausragen. Bei beiden handelt es sich um niedrige Berge mit dichten Waldbeständen. Der Harz mit seinen steilen Schluchten ist stärker zerklüftet und berühmt-berüchtigt für einige Orte, denen der Ruf des Bösen anhaftet, unter anderem der Hexentanzplatz und der Brocken, ein hoher Berg, der oftmals von Wolken umhüllt ist, und in dessen Bergspitze ungewöhnlich oft der Blitz einschlägt. Der Harz birgt außerdem Minen mit hohen Erzvorkommen. Einige der reichsten Minen im Herzen Deutschlands befinden sich jedoch entlang der Hänge des Erzgebirges in der Nähe von Freiburg und Dresden.

Der Rhein entspringt in der Schweiz, im Südwesten Deutschlands. Er fließt in Richtung Norden, wo er schließlich ins Meer mündet, und



zieht sich dabei größtenteils durch stark bewaldete Berge und Hügelketten hindurch. Zwischen Duisburg und Wesel verzweigt sich sein Delta zur Nordsee hin schließlich in viele kleine Wasserstraßen, die sich durch Holland und Belgien ziehen. Obwohl das Rheinland recht zerklüftet ist, gibt es doch genügend fruchtbare Täler und kleine Ebenen, um die vielen Leute in den zahlreichen Städten, die bereits damals in diesem Raum existierten, zu versorgen.

Die Donau entspringt im Schwarzwald, nahe der Quelle des Rheins, fließt dann aber östlich in Richtung Ungarn und Balkanländer. Das südliche Ufer stellt eine große Wasserscheide aus Ebenen und Marschland dar. Sie wird von Flüssen gebildet, die von den Alpen aus Richtung Norden in die Donau fließen. Diese fruchtbare Ebene ist das Zentrum Bayerns mit den Handelsstädten Ulm und Regensburg. Das Bankwesen ist hauptsächlich in Augsburg angesiedelt, während die berühmten Nürnberger Handwerker etwas weiter nördlich zu finden sind.

Südlich davon bilden die Alpen einen mächtigen Schutzwall für das Herz der Schweiz und die norditalienischen Ebenen. Seine Pässe sind nur im Sommer begeh- bzw. befahrbar. Die hoch aufragenden, eisbedeckten Alpengipfel flößen den Menschen auch heutzutage noch Ehrfurcht ein. Die Menschen im Mittelalter malten sich in ihrer Phantasie alle möglichen Orte und Dinge aus, die unter den unzugänglichen Höhen verborgen sein könnten.

Auf halber Strecke des Weges, den die Donau zurücklegt, befindet sich im Norden das große Böhmische Becken, das vor ewigen Zeiten durch einen riesigen Meteor entstand, und dessen Hauptstadt Prag ist. In diesem Jahrhundert ist dieses Gebiet besonders aufgrund von Silberminen und religiösem Fanatismus der Hussiten, Nachfolger von Huß und Ziska, ins Rampenlicht geraten. Obwohl die breite Masse des Volkes in diesem Zeitalter von Germanen gebildet wird, ist doch ein großer Teil von ihnen slawischen Ursprungs; viele sprechen tschechisch. In den Augen der Deutschen stellt Böhmen einen etwas fremdartigen, unsicheren Ort dar, an dem man mit allem rechnen muß.

Das einfache Volk

MITREISENDE: Reist man über die Straßen und durch die ländlichen Gegenden Deutschlands, so bieten sich viele alltägliche Anblicke. Reisende Kaufleute mit Wagen und Wachen zum Beispiel begegnen einem ständig. Um Räubern und der Gebühr für die Wegbenutzung zu entgehen, wählen diese Händler oftmals ungewöhnliche und unvorhergesehene Wegstrecken, da sie sich lieber natürlichen Risiken aussetzen als solchen, die durch andere Menschen geschaffen werden. Händler besitzen ein instinktives Mißtrauen in bezug auf die Absichten der Leute, denen sie auf ihrer Reise begegnen.

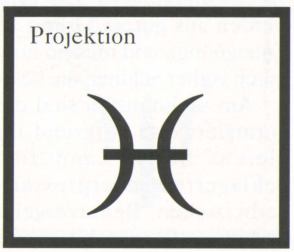
Ein weiterer vertrauter Anblick ist der eines reisenden Ordensbruders. Solche Begegnungen sollte man fürchten, da einige Ordensbrüder religiöse Ansichten und den Hinweis auf ewige Verdammnis dazu ausnutzen, um jeden, den sie trafen, praktisch zu erpressen und um seinen Besitz zu erleichtern, besonders Trinkvorräte, Geld und Essen (etwa in dieser Reihenfolge!).

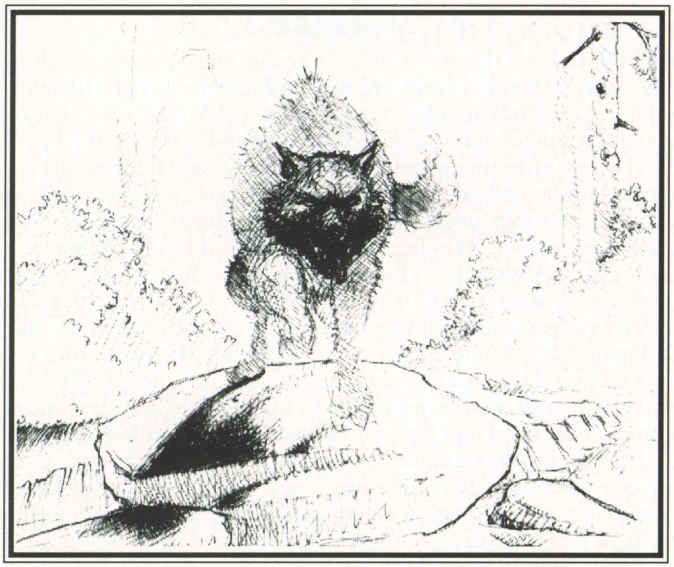
In Kriegsgebieten stellen militärische Späher bzw. ganze Armeen eine ständige Gefahr dar. Noch risikoreicher ist es, sich in Ländereien zu begeben, in denen gerade eine Fehde ausgefochten wird, in der alle, die nicht zum jeweiligen Lager gehören, als mögliche Feinde betrachtet werden. Während einer Fehde sind Überfälle aus dem Hinterhalt und Morde keine Seltenheit.

Eine Reihe anderer Leute nehmen ebenfalls die harten Bedingungen und die Gefahren des Reisens auf sich. Dies gilt für einfache Vagabunde und Flüchtlinge ebenso wie für eine üppig geschmückte Gesellschaft von Adligen, die sich auf dem Hin- oder Rückweg von irgendeinem Turnier befinden.

JAGD: Deutschland hat einen dichten Waldbestand, der zum Teil von menschlicher Hand noch unberührt ist, zum Teil aber auch auf ehemaligen Anbaugebieten wächst, die nach der Schwarzen Pest brachlagen. Im Gegensatz zu anderen Königreichen haben Adlige kaum rechtlichen Anspruch auf die Wälder, weshalb mehr gewöhnliche Bürger die Möglichkeit haben, auf Jagd zu gehen. Einige Adlige beanspruchen jedoch ungeachtet ihrer legalen Rechte das gesamte begehbare Land für sich und lassen keine "Wilderei" zu. Um solche Verwicklungen zu vermeiden, ist es ratsamer, sein Lager in abgelegenen Gegenden aufzuschlagen.

BANDITEN UND RAUBRITTER: Banditen stellen eine außerordentlich häufige Gefahr für Reisende dar. Die Hügel, Berge und Wälder in Deutschland bieten unzählige Schlupfwinkel für





Gesindel. Banditen sind oftmals Verbrecher, die man aus Städten und von Gutshöfen, an denen wenigstens ein bißchen Gerechtigkeit waltet, verbannt hat. Immer dann, wenn ein Richter beschlossen hat, einen Verbrecher zu verbannen (anstatt ihn zu verstümmeln oder ihn zu töten), wurde dieser Verbrecher anderenorts zu einem Störenfried. Örtliche Gefängnisse und Kerker wurden lediglich als kurzzeitige "Pferche" bis zu Beginn des Prozesses genutzt. Einzig und allein Gefangene, die wegen Erpressung oder aus politischen Gründen festgehalten wurden, schmachteten manchmal jahrelang in Verliesen.

Gefängnisse, in denen Verbrecher für längere Zeit eingesperrt wurden, gab es in diesem Zeitalter nicht. Jemand wird so lange festgehalten, bis er seine Strafe erhalten hat, und wird anschließend wieder freigelassen (falls er dann noch am Leben ist). Einige Leute werden aus gutem Grund zu Räubern (zum Beispiel in Folge einer Enteignung), und müssen nun ums Überleben kämpfen. Viele von ihnen waren vorher Söldner, die keine Anstellung fanden oder besiegt wurden.

Am schlimmsten sind die sogenannten "Raubritter". Sie erklären normalerweise aufgrund ihres Besitzes einer Festungsanlage ein kleines Stück Land zu ihrem Eigentum. Mit Hilfe ihres Schlägertrupps erpressen sie von denen, die an ihrem Besitz vorbeiziehen, Benutzergebühren in allen möglichen Formen. Ein berühmter österreichischer Raubritter, der an der Donau seinen Besitz hatte, beließ es nicht dabei, Zollgebühren für die Flußbenutzung zu erpressen. Er zog es vor, seine Opfer zusätzlich von dem über den Fluß ragenden Abhang hinabzustoßen, und weidete sich an ihren Schreien, wenn sie auf die darunter gelegenen Felsen stürzten. Tatsächlich war es so, daß im 15. Jahrhundert der Wegezoll für Flußüberquerungen so verbreitet und so kostspielig war, daß die meisten Händler es vorzogen, über Land zu reisen, auch wenn dies mehr Zeit in Anspruch nahm und größere Schwierigkeiten bereitete.

SCHLÄGER UND DIEBE: Innerhalb der Städte läuft das Leben friedlicher ab. Viele Städte regieren sich selbst, indem Bürger einen Stadtrat bilden bzw. in einer städtischen Bürgerwehr dienen, die jedes Wochenende auf dem Marktplatz oder auf der Dorfwiese exerziert. In gefährlichen Zeiten war es üblich, die Bürgerwehr durch eine Söldnerarmee zu verstärken. Diese beiden Quellen liefern die Truppen zur Bewachung der Tore und Stadtmauern sowie die Nachtwache. In fast allen Städten ist für den späten Abend eine Ausgangssperre verhängt, nach der es bis Tagesanbruch verboten ist, sein Haus zu verlassen.

In den meisten deutschen Städten herrscht Ruhe und Ordnung; die Straßen sind sauber, und die Bevölkerung führt ein friedliches Leben. In vielen Städten findet man jedoch Elendsviertel, heruntergekommene Gegenden, in denen arme Leute und verbrecherisches Gesindel hausen. In diesem Stadtteil lauern die größten Gefahren. Fast ebenso gefährlich ist es, die Nacht im Freien oder in einem verfallenen Gebäude zu verbringen, um das Geld für die Übernachtung in einem Gasthaus zu sparen. Diebe suchen sich gewöhnlich Schwache und Hilflose als Opfer aus; nur selten nehmen sie die Gefahr auf sich, in "besseren" Stadtteilen gefangengenommen zu werden.

Hin und wieder kommen Reisende in Städten an, in denen gerade politische Unruhen herrschen, sei es, weil die Bürger mit der Regierung nicht zufrieden sind, oder umgekehrt. Um politische Spannungen zu lösen, ist oftmals ein gewisses Maß an Gewalt oder zumindest Androhung von Gewalt notwendig. Aus diesem Grunde durchstreifen "Schlägertrupps", die von den einzelnen Gruppierungen angeheuert werden, die Straßen. Dabei halten sie Ausschau nach Leuten, die irgendwelchen verdächtig erscheinenden Tätigkeiten nachgehen, und bestrafen jene dann entsprechend. Unter solchen Umständen ist es gefährlich und anstrengend, sich in Städten politisch zu betätigen.

BESTIEN UND UNGEHEUER: Im 15. Jahrhundert hatten die Europäer eine sehr phantasievolle und mythologische Vorstellung von den Wesen, die die Welt bevölkerten. Sogar in den bedeutsamen naturalistischen Lehren des 16. Jahrhunderts (Ambroise Paré und Konrad Gesner) kamen noch menschliche Hermaphroditen, fellbedeckte Frauen, Kinder mit Hundebeinen,

von Zauberern geschaffene Dämonen, arabische Einhörner usw. vor. Die nachstehende Aufzählung umfaßt lediglich einige am weitesten verbreitete Möglichkeiten und Gefahren auf. Seien Sie stets auf das Unmögliche gefaßt!

WÖLFE: Rudel wilder Wölfe stellen in Deutschland eine der größten Gefahren für Reisende dar. Zu Zeiten, in denen Hungersnot herrschte, war es oft der Fall, daß Wölfe in Städte und Dörfer eindrangen und ihre Opfer auf offener Straße anfielen! Die Wahrscheinlichkeit, von einem Wolf angefallen zu werden, ist natürlich umso größer, je mehr dieser vom Hunger geplagt wird. Da Wölfe nur angreifen, um sich ihr Futter zu beschaffen, erlegen sie nur soviel Beute, wie sie benötigen, um satt zu werden, d.h. meist nicht die ganze Gruppe, sondern nur einen von ihnen.

WILDSCHWEINE: Viele Keiler streifen in den mittelalterlichen Wäldern umher. Fühlen sie sich bedroht, so kämpfen sie bis zum bitteren Ende, wobei ihre Kampfmethode in wilden Angriffen besteht. Manchmal läßt lediglich ein raschelndes Geräusch im Dickicht, verursacht durch das Heranrasen des Keilers, einen bevorstehenden Angriff erahnen. Hat ein Keiler sich einmal auf einen Kampf eingelassen, so gibt er nicht auf, bevor er verendet. Selbst wenn er von einem Speer aufgespießt wird, kämpft er noch weiter. Während der Spieß sich immer tiefer in ihn hineinbohrt, startet er - von seiner tödlichen Wunde unbeirrt - weitere Angriffe. Aus diesem Grunde ist an der Spitze eines "Keilerspeeres" zusätzlich ein querstehender Stab befestigt. Es kommt noch hinzu, daß Keiler so lange angreifen, bis alle ihre Gegner entweder tot oder geflohen sind.

BÄREN: Ähnlich wie bei Keilern liegt die Gefährlichkeit von Bären in ihrer Unberechenbarkeit. Werden sie vom Hunger getrieben, so durchstöbern sie von Menschen bewohnte Lager oder Ansiedlungen und werden aggressiv, sobald sie sich gestört fühlen. In jedem Falle fordert man einen Kampf heraus, wenn man ein Bärenjunges bedroht.

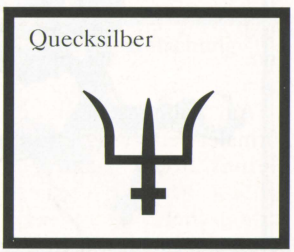
Von allen wilden Tieren zählen Bären mit zu den stärksten. Im Nahkampf ist es kaum möglich, gegen sie anzukommen. Doch sind sie auch verhältnismäßig intelligent, so daß schmerzhafte Wunden ihnen manchmal den Mut rauben können. Im Gegensatz zu Keilern kämpfen sie nicht unbedingt so lange weiter, bis sie verenden. Auf den meisten Märkten werden Bärenfelle relativ teuer gehandelt.

RIESENSPINNEN: Es gibt Spinnen, die von der Größe einem stattlich gebauten Hund gleichkommen, und die unter anderem Jagd auf Menschen machen. Jede Art von Beute, die sie nicht unmittelbar auffressen können, wird zunächst getötet und anschließend zum späteren Verzehr in Bündel verschnürt. Riesenspinnen sind schnell und besitzen außerdem giftige Fänge, doch lassen sie sich verjagen, wenn sie nicht gerade am Verhungern sind. Angeblich sind diese Kreaturen besonders häufig in Wäldern anzutreffen, aber in manchen

Erzählungen kommen solche Spinnen auch in Bergwerken, verfallenen Häusern und einmal sogar in einer Kathedrale vor.

TATZELWÜRMER: Diese großen, bösartigen Eidechsen haben zwei Beine und einen peitschenartigen Schwanz. Der Tatzelwurm ist ein sehr flinkes Tier, von dem behauptet wird, daß sein Biß giftig ist. Es verteidigt hartnäckig sein Revier, welches sich im allgemeinen in den höhergelegenen Alpenregionen befindet. Der Tatzelwurm kann mühelos Bäume hinaufklettern und ist angeblich im tiefen Wald gesichtet worden. Dem Schwanz des Tatzelwurms haftet der Ruf an, magische Fähigkeiten zu besitzen. Noch ist es den Alchemisten nicht gelungen, daraus etwas Nützliches herzustellen, aber gerade die Gerüchte treiben seinen Marktpreis in die Höhe.

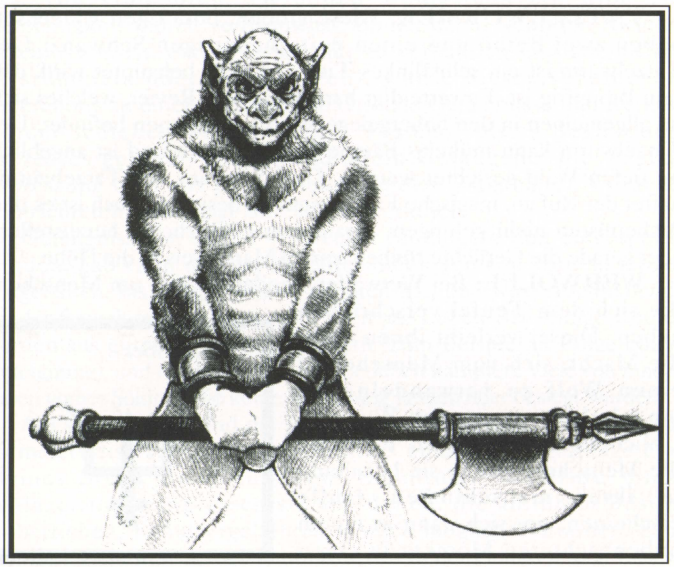
WERWÖLFE: Bei Werwölfen handelt es sich um Menschen, die sich dem Teufel verschrieben haben. Dieser verleiht ihnen dafür die Macht, sich vom Menschen in einen Wolf zu verwandeln und umgekehrt - ganz nach Wunsch. Üblicherweise überlisten Werwölfe die Menschen, indem sie bei ihnen in ihrer menschlichen Hülle erscheinen, um sich dann in einem unbeobachteten Moment in einen



Wolf zu verwandeln und ihr Opfer zu töten. Wen sich ein Werwolf als Opfer aussucht, ist abhängig von dem Hunger und den Gelüsten, die seine menschliche Seele heimsuchen. Es läßt sich lediglich sagen, daß jemand, der seine Seele dem Teufel verschreibt, zuweilen recht unangenehme Wünsche haben kann...

Ein berühmtes Beispiel aus dem späten 16. Jahrhundert ist der "Stubbe Peter", der in Deutschland in der Gegend um Bedburg herum sein Unwesen trieb. Er wurde von einer unbändigen Wollust und einer Begierde nach Frauen beherrscht, angefangen von kleinen Mädchen bis hin zu stadtbekannten Schönheiten. In seiner Erscheinung als Wolf streckte er sein Opfer nieder und verwandelte sich dann in einen Mann, um die Frau zu schänden. Anschließend verwandelte er sich wieder in einen Wolf zurück und tötete sie. Die meisten Männer verabscheute er und tötete sogar seinen eigenen Sohn.

SCHRATTE: Ein Schratt ist eine große, wuchtige, stark behaarte Kreatur, die in den Wäldern lebt. Obwohl er von der Gestalt her einem Menschen ähnlich ist, besitzt er kaum Verstand, kann nicht sprechen und wird oft von Boshaftigkeit oder Lust beherrscht (die so stark ausgeprägt ist, daß sie ihm den Spitznamen "Wilder Mann" eingebracht hat). Viele von ihnen haben grünes Haar, so daß einige Reisende sie fälschlicherweise für Bäume halten. Von anderen werden sie wiederum als deformierte Menschenfresser angesehen. Von einem Schratt hat man meist nichts Gutes zu erwarten.



Schafft man es einmal nicht, ihm aus dem Weg zu gehen, so kommt es meist zum Kampf. Besonders Frauen sollten sich vor Schratten in acht nehmen, da diese sie oftmals gefangennehmen und sich dann an ihnen vergehen. Die Holzfrau, die Gefährtin des Waldschratts, ist dagegen ganz anderer Natur.

HOLZFRAUEN: Diese große, haarige Frau, die jedoch menschenähnliche Züge besitzt, ist auch unter den Bezeichnungen "Waldmännlein" oder "Faun" bekannt. Sie ist die ständige Begleiterin eines Schratts. Holzfrauen sind intelligente, auf eigentümliche Weise schöne Wesen, die im allgemeinen freundlich sind, besonders dann, wenn ihnen regelmäßig Geschenke in Form von Nahrung und Werkzeugen dargebracht werden. Es wird von vielen Fällen berichtet, in denen Holzfrauen sich einsamen, verirrten Menschen gegenüber als gütig erwiesen haben.

MENSCHENFRESSER: Diese riesigen, halbmenschlichen, mißgebildeten, aber dennoch kräftigen Wesen stellen eine ständige Gefahr für die Menschheit dar. Sie verstecken sich in den tiefsten Wäldern und in den abgelegensten Bergen, um der Gefangenschaft und dem Tod zu entgehen. Menschenfresser sind Jäger, die eine Vorliebe für Menschenfleisch besitzen. Fällt ihnen jemand in die Hände, so ist sein Schicksal meist unweigerlich besiegelt. Glücklicherweise sind Menschenfresser dumme Wesen. Einige Opfer, die in ihre Klauen geraten waren, haben sich aus dem Kochtopf regelrecht "herausreden" können!

KOBOLDE: Diese kleinen, dunklen Wesen leben unter der Erde, meist in schmalen Felsspalten. Ihre kleinen Körper und ihre spindeldürren Gliedmaßen ermöglichen es ihnen, sich durch unbegehbar erscheinende Gänge zu zwängen. All diejenigen, die es wagen, ihr Königreich zu betreten, betrachten sie als Feinde, doch sind sie weder besonders mutig noch intelligent. Aus Haß auf die Bergarbeiter stellen sie diesen häufig Fallen, zerstören Erzadern, entfachen Brände und setzen im allgemeinen alles daran, die menschlichen Eindringlinge zu töten. Glücklicherweise ist ein einzelner Kobold ein sehr schwacher Gegner, der keine Waffen besitzt, und dessen einziger Schutz in seiner lederartigen Haut besteht.

Zuweilen unterstehen Kobolde der Aufsicht von Zwergen, die weitaus gerissener sind. In diesem Falle hängt die Frage, was passiert, von der Einstellung des jeweiligen Zwergs ab, dem sie untergeordnet sind. Handeln Kobolde den gewieften Anweisungen eines Zwergs zufolge, so können sie zu äußerst gefährlichen Gegnern werden.

ZWERGE: Diese halbmenschlichen Lebewesen ziehen es vor, unter der Erde, in Bergen oder in Höhlen zu leben. Sie sind klein, dunkel und von leicht gekrümmter Gestalt. Schlau und gefährlich wie sie sind, beherrschen sie oftmals eine Gruppe von Zwergen oder Gnomen. In den Augen von Zwergen stellen Menschen eine

zwar zahlenmäßig beeindruckende, aber dennoch unterlegene Rasse von Ungeziefer dar, die meistens nur Schaden anrichtet, hin und wieder jedoch ganz nützlich sein kann. Überreichen sie den Menschen Geschenke, so handelt es sich dabei häufig um eine zweischneidige Angelegenheit, da diese Geschenke sowohl Vorteile als auch Nachteile mit sich bringen. So brachte zum Beispiel der berühmte Ring der Nibelungen, den der Zwerg Alberich aus dem mit einem Fluch belegten Rheingold herstellte, allen, die ihn besaßen, den Tod - unter anderem auch dem Helden Siegfried.

Einige Zwerge besitzen den Ruf, große Zauberer und Magier zu sein. Diese Tatsache läßt vermuten, daß sie mit dem Satan im Bunde stehen und es ihnen deshalb möglich ist, über ähnliche Mächte zu verfügen wie Hexen und einige andere satanische Kultgemeinschaften.

GNOME: Gnome sind Kreaturen, die aus Felsbrocken hervorgehen, Elemente, die das Leben in der Erde selbst verkörpern. Sie zum Leben zu erwecken, ist nicht ganz einfach, aber einige Zwerge und Kobolde kennen das Geheimnis. Menschen ist es offensichtlich nicht bekannt; ihnen ist nicht klar, worin der Auslöser besteht. Viele glauben, daß Gnome gestört werden, wenn Menschen beim Graben in ihre Häuser eindringen.

Gnome besitzen die Fähigkeit, Erschütterungen, Risse und Beben auszulösen. Sie können auch ihren Unterschlupf im Felsen verlassen und die Gestalt von bröckeligem Felsgestein und Schmutz annehmen. Diese Inkarnationen sind sehr gefährlich, aber relativ kurzlebig. Bergarbeiter glauben, daß unnatürliche Einstürze auf Gnome zurückzuführen sind, die kurzfristig von einem Kobold, einem Zwerg oder durch ein von Menschen begangenes Vergehen zum Leben erweckt wurden.

VULKANE: Ein Vulkan ist eine Kreatur, die tief unter der Erde lebt, in den glühendheißen Tiefen, in denen das Felsgestein brennt. Zuweilen werden sie als "Feuerelemente" bezeichnet, aber diese Charakterisierung ist zu allgemein. Vulkane meiden die Erdoberfläche und die frische Luft; sie bevorzugen die irdischen Tiefen. Vielleicht haben sie bereits vor dem Fall Satans existiert - es ist ungeklärt, ob sie nur zufällig in der Hölle leben, oder ob sie in Wahrheit ihrem Herrscher unterstehen.

Nur wenige Menschen haben jemals einen Vulkan zu Gesicht bekommen, und noch weniger ein Zusammentreffen mit einem solchen überlebt. Es sind geheimnisvolle Wesen, die niemandem so recht begreiflich sind. Das einzige, was man sicher über sie weiß, ist, daß sie in einigen Bergen ihr Unwesen treiben, manchmal von Berggipfeln hinabspringen oder über einen Berghang ins Tal hinunterwandern. Das Gute ist, daß solche Vorkommnisse nur von kurzfristiger Dauer sind, und die Vulkane sich danach wieder unter die Erde zurückziehen.

DRACHEN: Ein Drache ist keine natürliche Kreatur und auch kein Lebewesen. Er ist vielmehr eine Verkörperung des Bösen, die sich auf den Tag der vernichtenden Schlacht von Armageddon (gemäß der Offenbarung des Johannes) vorbereitet, an dem sie mit teuflischen Kräften kämpfen wird. Drachen haben ein ungewöhnliches Freßverhalten: Je mehr sie fressen, desto hungriger werden sie, bis sie schließlich die gesamte Welt verschlingen. Drachen sind unersättlich. Je größer ihre Schätze sind, desto mehr begehren sie, bis sie schließlich alle Schätze der Welt besitzen und ihr Wunsch nach mehr sie verrückt macht. Auf die Existenz eines solchen lebenden Drachen sind sämtliche Seuchen im Land, die sich immer weiter ausbreitende Pest, sowie alles Böse zurückzuführen.

Von Drachen wird allgemein behauptet, daß sie intelligent seien, aber der Antrieb, aus dem heraus sie handeln, ist unergründlich und sicherlich widernatürlich. Drachen sind gefährliche Gegner. Sie sind gut gepanzert, mit kräftigen Kieferknochen und einem ebensolchen Schwanz ausgestattet und besitzen außerdem die Fähigkeit, Feuer und Flammen zu speien. Wenn Drachen in einem Kampf getötet werden, dann gewöhnlich nur mit Hilfe göttlicher oder magischer Waffen. Glücklicherweise kommt es nur selten vor, daß ein Drache vorzeitig zum Leben erwacht (d.h. vor der

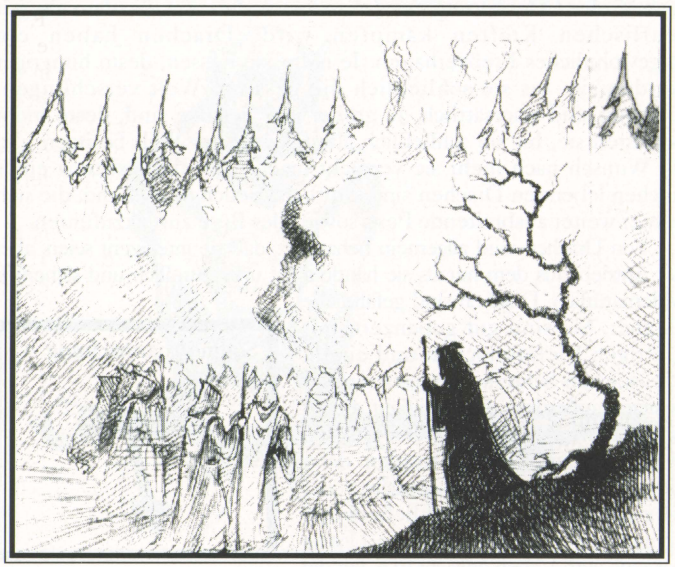
letzten, entscheidenden Schlacht der Apokalypse).

Häretiker und Teufelsanbeter

Die größte Bedrohung für die Menschen in dieser Zeit stellte der Satan selbst dar. Der Satan verleitete die Menschen zum Sündigen und stachelte sie zu allen kleinen und großen Schandtaten an. Er konnte dem Menschen in allen erdenklichen Formen erscheinen und ihn in die vielfältigsten Versuchungen führen. Mit Gottes Hilfe führt der Mensch einen ständigen Kampf, einerseits um das Böse von sich fernzuhalten, zum anderen um diejenigen zu befreien, die unter dem Einfluß des Satans stehen.

DÄMONEN: Dämonen sind Kreaturen, die der Satan erschafft, um sie dann auf der Erde Gestalt annehmen und in seinem Sinne wirken zu lassen. Ihr natürliches Erscheinungsbild hat stets etwas Groteskes an sich: Manche besitzen Schnäbel, Flossen, Fischaugen, Rattenschwänze oder gar Schlimmeres. Während einige von ihnen große Hexenmeister und Zauberer sind, schlagen andere ganz primitiv mit Keulen um sich. Einige wenige sind vielleicht starke Krieger, aber menschliche Teufelsanbeter sind normalerweise bessere Kämpfer.

Auf der Erde ist es zwar möglich, Dämonen zu töten, doch sterben viele von ihnen nur langsam. Hinzu kommt, daß bei einem irdischen Tod lediglich der Geist eines Dämonen in die Hölle zurückkehrt und dort weiterlebt. Deshalb fürchten sich Dämonen auch meist nicht davor, verletzt oder getötet zu werden.



Das Erscheinen eines Dämonen ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß sich entweder der Satan selbst oder seine Spießgesellen bzw. Anhänger in der Nähe befinden. Fast nie tauchen Dämonen rein zufällig oder aus eigenem Antrieb auf.

HÖLLENHUNDE: Höllenhunde sind dämonenhafte Kreaturen, die den Meistern des Satans zu Diensten stehen. Sie sind größer als gewöhnliche Hunde, aber bis aufs Skelett abgemagert. Ihr Schwanz ähnelt dem einer Ratte, ihr riesiges Maul ist mit gefährlichen Reißzähnen ausgestattet.

Genaugenommen sind Höllenhunde eine besondere Art von Dämonen. Sie sind vergleichbar mit nimmersatten, wilden, irren Wölfen.

WASSERSPEIER: Diese mit Flügeln ausgestatteten Kreaturen sind ebenfalls Höllenbewohner. Sie erscheinen auf Kirchen, wo sie den Menschen an das Böse in der Welt erinnern sollen. Niemandem ist vollständig klar, auf welche Art und Weise lebende Wasserspeier in die Welt gelangen, aber sobald sie sich erst einmal "in lebendigem Zustand" auf der Erde befinden, richten sie Verwüstung und Zerstörung an. Man kann sie zwar wie Tiere töten, doch bleibt fraglich, ob sie wirklich sterben oder wie ein Dämon in die Hölle zurückkehren.

UNTOTE: Hexen und Teufelspriestern ist es möglich, mit Hilfe unerklärlicher Methoden Körpern, die eigentlich bereits lange tot sind, Leben einzuhauchen. Diese Leichname sind mal mit mehr, mal mit weniger Fleisch ausgestattet, je nachdem wie lange sie bereits tot sind. Zuweilen sind sie auch nur noch Skelette. Es wird vermutet, daß eine Verständigung mit den Untoten grundsätzlich möglich ist, weil man davon ausgeht, daß die Körper über einen Teil ihres früheren Wissens und ihrer Fähigkeiten verfügen, sobald sie zu neuem Leben erweckt werden.

HEXEN: Hexen, von denen die meisten Frauen sind, haben einen Bund mit dem Teufel geschlossen. Sie begeben sich voll und ganz in die Macht des Satans und erhalten dafür als Gegenleistung lasterhafte Begabungen oder Kräfte, die Böses bewirken. Manche Hexen führen ein Einsiedlerleben. Andere veranstalten sogenannte "Sabbate", bei denen obskure Riten und Teufelsanbeterei praktiziert werden.

Hexen sind dafür bekannt, daß sie die Macht besitzen, verhängnisvolle Flüche auszusprechen, die Seuchen auslösen oder gar tödlich sein können. Außerdem besitzen Hexen die Fähigkeit, Geister herbeizurufen, wie Inkuben und Sukkuben, die die Sinne unbesonnener Menschen beeinflussen können, so daß diese von Wahnvorstellungen und widernatürlichen Empfindungen befallen werden, infolge derer sie böse Taten begehen. Für bestimmte, kurzfristige Zwecke können Hexen auch Dämonen herbeirufen.

Mit Hilfe gewisser Zauberformeln oder spezieller Salben besitzen Hexen die Fähigkeit, auf ganz gewöhnlichen Gegenständen

umherzufliegen. Zeitweise wohnt der Teufel in dem Körper einer Hexe, was ihr unter Umständen eine andere Gestalt verleihen kann. Zuweilen ist es Hexen möglich, Menschen in wilde Tiere zu verwandeln. Zu erwähnen bleibt, daß Hexen Einfluß auf die Wetterverhältnisse ausüben und so Hagelschauer und Blitze auslösen können.

KETZERISCHE KULTE: Auf den unglückseligen Zustand, in dem die Kirche sich in jener Zeit befand, ist die Entstehung mehrerer Splittergruppen im Mittelalter zurückzuführen. So wurde zum Beispiel in den 40er Jahren des 12. Jahrhunderts der Kult der Katharer (manchmal auch "Albigenser" genannt) gegründet, den man schließlich zum Ketzerkult erklärte, was in den frühen Jahren des 13. Jahrhunderts eine Reihe blutiger "Kreuzzüge" in Frankreich auslöste. Dort wurde der Kult dann aber letztendlich ausgerottet.

Eine weitere, in Böhmen tätige Splittergruppe stellten die Hussiten dar. Jan Huß strebte ursprünglich eine Kirchenreform an und diskutierte theologische Fragestellungen innerhalb der kirchlichen Richtlinien. Nachdem man ihm zugesichert hatte, daß ihm nichts passieren würde, entschloß er sich, seine Ansichten im Rahmen des bedeutsamen Konzils von Konstanz im Jahre 1415 offenzulegen. Dort wurde er verraten, als Ketzer verurteilt und hingerichtet.

Dies löste in Böhmen einen großen Aufstand aus, der sich um eine neu entstandene Hussiten-Religion scharte und unter der Leitung des großen militärischen Führers Jan Ziska stand. Der Kaiser wollte es nicht zulassen, eine derart reiche und bedeutungsvolle Provinz zu verlieren. So kam es, daß Adlige aus den übrigen Gebieten Deutschlands Jahr um Jahr Armeen für Feldzüge in Böhmen zusammenstellten, um den Aufstand niederzuschlagen und Stützpunkte der Rebellen zurückzuerobern.

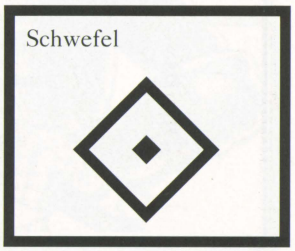
Aus historischer Sicht fiel der Aufstand in sich zusammen, da die Rebellen untereinander über religiöse Fragestellungen in Uneinigkeit gerieten. Dadurch, daß sie in sich aufgespalten waren und keine außenstehenden Verbündeten besaßen, gelang es der Reichsarmee schließlich, diese Bewegung zu vernichten.

DIE TEMPLER: Der berühmteste ketzerische Kult im Mittelalter war der Orden der Tempelritter. Entstanden war er während der Kreuzzüge und verfolgte ursprünglich das Ziel, militärische Hilfestellung zu leisten. Nachdem sie im Jahre 1128 offiziell anerkannt wurden, entwickelten sich die Templer, trotz einiger militärischer Niederlagen in Palästina, zu einem reichen und erfolgreichen Orden. Im Gegensatz zu ihrem Schwesterorden, den Hospitalitern, besaßen sie leider noch ein großes, reiches Hauptquartier im Herzen Europas, in der Nähe von Paris.

Im frühen 14. Jahrhundert beschloß König Philipp IV. von Frankreich (auch "Der Gerechte" genannt) auf Anraten des enteigneten Adligen Esquiu de Floyran, gegen den Templerorden eine Anklage wegen Häresie zu erwirken. Der Papst, den man kurz zuvor nach Frankreich in die Stadt Avignon "umgesiedelt" hatte,

stimmte zu. Innerhalb weniger Jahre gelang es, den Orden zu vernichten. Seine Anführer und Mitglieder, die während der Befragung schreckliche Folterqualen durchlitten, gaben zu, Riten der Teufelsanbeterei betrieben zu haben. Unter anderem gestanden sie, den Kopf des Baphometen, eines Dämonen, in der Kammer, in der sie ihre Sitzungen abhielten, aufgehängt zu haben, um mit seiner Hilfe Auskünfte, Ratschläge und Anweisungen des Teufels zu empfangen. Die gesamten Reichtümer der Templer wurden dem König Frankreichs übertragen, was diesen wiederum vor dem sicheren Bankrott bewahrte.

In Frankreich und England dauerte es nicht lange, bis der Templerorden vernichtet war. Die Schande, die über ihn gekommen war, bewirkte den raschen Verlust seiner Festungsanlagen und seines gesamten Besitzes in den östlichen Mittelmeerländern. In Deutschland und in Osteuropa hing das Schicksal der Tempelherren jedoch stark von der Haltung des jeweiligen Fürsten ihnen gegenüber ab. Anders als in Frankreich wurden sie im Heiligen Römischen Kaiserreich nicht vollständig ausgerottet.

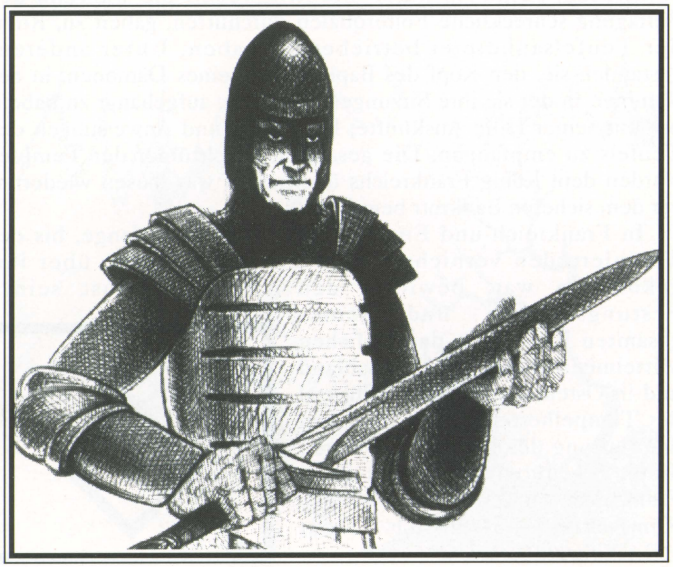


Der Kampf im Mittelalter

Ein Kampf im Mittelalter stellte weitaus mehr dar als eine Prügelei zwischen zwei bepanzerten, hirnlosen Wesen, die schließlich in beiderseitiger Erschöpfung endete. In diesem Zeitalter erlebte die Ausstattung des Menschen mit Waffen für den Nahkampf ihre Glanzzeit, angefangen von der gepanzerten Rüstung über Nahkampfwaffen bis hin zu neuen Erfindungen, wie zum Beispiel der Handfeuerwaffe.

Das 15. Jahrhundert stellte die Blütezeit "gotischer" Rüstungen dar, von denen einige Exemplare auch heute noch Waffenarsenale und Schlösser in ganz Europa zieren. Die Technologie und das Handwerk, die für die Herstellung "richtiger" Rüstungen erforderlich waren, sind bemerkenswert.

Zur Herstellung von Rüstungen verwendete man kein einfaches Eisen, sondern Stahl, aber selbst damit war es ein Ding der Unmöglichkeit, vollständigen Schutz zu gewährleisten. Rüstungen in der Art, wie man sie auf Turnieren einsetzte, boten den größten Schutz, aber für die meisten Kämpfe waren sie zu unförmig und hinderlich. "Kampfrüstungen" waren leichter und einfacher konstruiert. Man besaß darin eine gewisse Bewegungsfreiheit, konnte die Waffen ungehindert bedienen und einen ganzen Tag lang darin kämpfen, anstatt nach wenigen Stunden vor Erschöpfung oder infolge eines Hitzestaus zusammenzubrechen. Jedoch war eine komplette Ausstattung mit einer solchen "Schlachtrüstung" überaus kostspielig. Weder ein König noch ein Fürst konnte es sich leisten, eine ganze Armee mit einer solchen Ausrüstung zu versehen. Lediglich die Adligen oder die Reichen, die Schlachtrösser und Rüstungen zu ihrem Eigentum zählten, zogen damit in den Krieg.



Auch in der Weiterentwicklung von Wurfgeschossen wurden Fortschritte erzielt. Die Technik der traditionellen Armbruste, die jahrhundertelang verfeinert und verbessert worden war, wurde für die Handfeuerwaffe verwendet. Im Europa des 14. Jahrhunderts gab es auch bereits Schießpulverartillerien (allerdings von zweifelhafter Qualität), doch waren Waffen, die man wie die Handfeuerwaffe direkt am Körper tragen konnte, eine Erfindung des 15. Jahrhunderts. Mit Handfeuerwaffen konnte man größeren Schaden anrichten und auch über eine größere Reichweite hinweg einen durchdringenderen Einschlag erzielen als mit einem herkömmlichen Bogen oder einer Armbrust. Dafür waren Handfeuerwaffen aber auch teurer und langsamer als Armbruste, deren Bedienung wiederum mehr Zeit in Anspruch nahm als die herkömmlicher Bögen.

Für einen Nahkampf ließ man eine frühere Kampftaktik wieder aufleben, die in einer sechzehnreihigen Aufstellung von Kriegern bestand, die mit Spießen ausgerüstet waren. Mit Hilfe von Spießen, die ursprünglich von den Makedoniern unter Alexander dem Großen im Jahre 300 v. Chr. eingesetzt worden waren, gelang es einer gut ausgebildeten Fußtruppe mit hoher Wahrscheinlichkeit, einen Reiterangriff abzuwehren, unabhängig davon, wie gut diese Reiter mit Waffen und Rüstungen ausgestattet waren. Die Begründung hierfür lag schlicht und einfach darin, daß man Pferde trotz noch so guter Ausbildung nicht dazu bringen konnte, in die Masse von Spießen hineinzulaufen. Eine mit Spießen ausgerüstete Fußtruppe wirkte bereits bei ihren Vorbereitungen auf einen bevorstehenden Angriff sehr überzeugend; einige waren sogar der Meinung, daß lediglich eine Truppe von Kämpfern, die den Umgang mit Spießen noch besser beherrschte, sie aufzuhalten vermochte.

Dies hatte zur Folge, daß erfolgreiche Armeen im 15. Jahrhundert eine Kombination von mit Spießen kämpfenden Soldaten, Wurfgeschossen und einem Fußtrupp von Kriegern für den Nahkampf einsetzen mußten, um eine mit Spießen ausgestattete Truppe zu schlagen. Reitersoldaten gab es zwar auch noch, doch wurden sie nicht mehr vorrangig eingesetzt.

Die zunehmende Bedeutung der Fußtruppen hatte auch eine enorme Auswirkung auf das feudale Gesellschaftssystem, welches ohnehin schon durch die Schwarze Pest auseinandergebrochen war. Die

Existenz solcher Fußtruppen gestattete es jedem ehrgeizigen und wohlhabenden Mann, eine eigene Truppe zusammenzustellen, sie einige Monate lang auszubilden und mit dem nötigen Rüstzeug zu versehen, bis er schließlich über eine hervorragende Streitkraft verfügte. So wurden das Feudalsystem und der ritterliche Ehrenkodex recht bald durch einen primitiven Militärkapitalismus abgelöst. Von jetzt an spielte Geld die entscheidende Rolle, wenn es darum ging, einen Krieg zu führen. Risikofreudige Unternehmer nahmen diese Entwicklung zum Anlaß, gegen eine bestimmte Gebühr geeignete Truppen zusammenzustellen, sie auszurüsten und nach entsprechender Ausbildung anzuführen. Diese Unternehmer waren die mächtigen Hauptmänner der Söldnerarmeen. Diese "freien Kompanien" (weil sie freiberuflich arbeiteten) stellten unabhängig von ihrer Größe einen wichtigen Bestandteil vieler europäischen Armeen dar.

Das einzige, woran sich nichts änderte, war die Tatsache, daß Schlösser und Türme bei allen militärischen Strategien die entscheidende Rolle spielten. Die Einführung einfacher Kanonen führte lediglich dazu, daß neue Festungsanlagen und Verstärkungen errichtet wurden, um ihnen zu widerstehen. Die Artillerie war damals noch nicht so weit entwickelt, daß sie eine gut befestigte Anlage hätte zerstören können (dies sollte sich im Laufe der folgenden beiden Jahrhunderte langsam ändern). Dies führte dazu, daß viele Kriege, bei denen zunächst vielversprechende Siege auf dem Schlachtfeld errungen wurden, in langfristige Belagerungen ausarteten, die außer der Tatsache, daß eine oder zwei Festungsanlagen den Besitzer wechselten, kein Ergebnis brachten. So wurde zum Beispiel auch der Hundertjährige Krieg durch den bedeutenden Sieg der Engländer bei Agincourt im Jahre 1415 nicht beendet. In Wirklichkeit hatte der Krieg in den 30er Jahren des 14. Jahrhunderts begonnen und endete erst in den 40er Jahren des darauffolgenden Jahrhunderts - und zwar mit einem Sieg der Franzosen. Von daher gesehen herrschten in bezug auf militärische Operationen noch immer mittelalterliche Zustände: Man war stark, wenn man sich hinter starken Mauern befand.

Der Kampfablauf

Trotz der Veränderungen im Bereich der militärischen Taktiken und der Ausrüstung blieb der Kampf auch im 15. Jahrhundert eine Angelegenheit, bei der sich die Feinde meist von Angesicht zu Angesicht gegenüberstanden. Selbst Truppen, die mit Wurfgeschossen arbeiteten, mußten dicht an den Feind heran, um die Rüstungen zu durchdringen und ihr Ziel zu erreichen. Die kämpfenden Soldaten mußten persönlichen Einsatz leisten, um ihre Gegner zu verstümmeln oder sie zu töten.

Aus diesem Grunde war es Aufgabe jedes einzelnen Kriegers, sich zu überlegen, wie er sein Ziel treffen und welchen Schaden er anrichten konnte. Waffen und Rüstungen wirkten auf vielfältige Weise mit- und gegeneinander, was sowohl Vor- als auch Nachteile bringen konnte. Es gab nicht die eine Waffe schlechthin, die man in jeder Situation optimal hätte einsetzen können.

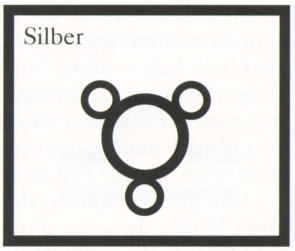
SEIN ZIEL TREFFEN: Im Nahkampf folgt eine ganze Reihe von Angriffen dicht aufeinander. Der Angreifer und sein Gegner messen hierbei ihr Geschick im Umgang mit Waffen. Beide müssen kräftig genug sein, ihre Waffe gut zu führen. Tun sie dies nicht, so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, getroffen zu werden. Ein außergewöhnlich starker Mann dagegen kann seinen Gegner mit Schlägen zur Seite drängen und ihn dadurch leichter treffen. Mit einem Schild können Schläge abgefangen werden, was natürlich die Chancen erhöht, nicht getroffen zu werden.

Die Fähigkeiten eines Kämpfers sind mitunter auch dadurch eingeschränkt, daß er mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen muß. Umgekehrt kann derjenige, auf den der Angriff gerichtet ist, seine Waffen weniger geschickt bedienen, wenn er sich gegen mehrere Angreifer gleichzeitig verteidigen muß. Schlechte Sicht bzw. eine verminderte Sehkraft verringern ebenfalls die Möglichkeit, einen Treffer zu landen.

Was Wurfgeschosse angeht, so steht dem Geschick desjenigen, der sie abfeuert, die Behendigkeit des Zielobjektes gegenüber. Die Behendigkeit wird durch zusätzliche Lasten beeinträchtigt, so daß auch das zu tragende Gewicht desjenigen, der dem Angriff ausweichen muß, eine entscheidende Rolle spielt. Jemand, der mehr als eine leichte Last mit sich trägt, büßt an Flinkheit ein, ein schwer beladener Krieger ist nicht mehr sehr schnell, und ein überladener Kämpfer ist äußerst schwerfällig.

Ein Schild ist besonders vorteilhaft, wenn es um das Abblocken von Angriffen durch Wurfgeschosse geht, da die Richtung des Angriffs sich leichter abschätzen läßt als im Nahkampf, auch wenn der Flugkörper zu schnell ist, um seine Bahn mit dem Auge mitzuverfolgen. Natürlich spielt die Sicht auch im Umgang mit Wurfgeschossen eine große Rolle.

Trotz all dieser Faktoren ist ein Kampf letztendlich noch immer eine rasche Folge von Angriffen, taktischen Zügen und Gegenzügen, die eine Reihe von Treffern und Fehlschlägen einbringen. Wenn eine Seite stark im Vorteil ist, bedeutet dies, daß sie viele Treffer landen kann, während die benachteiligte Seite kaum Treffer erzielt. Wenn Sie sich über Taktiken Gedanken



machen, so vergessen Sie nicht, in Erwägung zu ziehen, daß jeder Kampf auch ein Glücksspiel ist. Jeder Gegner, und sei er noch so schwach, kann einmal einen ausgesprochenen Glückstag haben und einen vernichtenden Treffer landen!

VERLETZUNGEN: Um Verletzungen zu vermeiden, zogen Krieger Rüstungen an. Krieger, die sich auf einen Nahkampf einstellten, zogen es vor, die schwerste Rüstung zu tragen, in der sich gerade noch einigermaßen bequem kämpfen ließ. Diese hielt selbst bei einem Treffer der gegenerischen Seite einen Teil der Verletzungen ab, im günstigsten Fall sogar alle.

In *Darklands* äußern sich Verletzungen, die sich auf die Kraft auswirken, ganz konkret in körperlichen Wunden, die erst nach einer gewissen Zeit wieder verheilen. Auswirkungen auf die Ausdauer äußern sich in Erschöpfung, Schockwirkungen und allgemeiner Zermürbung. Gewöhnlich ist es so, daß die Ausdauer vor der Kraft den Nullpunkt erreicht, außer wenn jemand besonderes Pech oder eine extrem geringe Ausdauer hat. Daher brechen Kämpfer meist eher zusammen, als daß sie sterben. Geschichtlich gesehen war es in der Tat so, daß in vielen Schlachten, in denen Tausende von Soldaten kämpften, "nur" einige Hundert Tote zu beklagen waren, besonders in Schlachten, die hauptsächlich im Nahkampf ausgefochten wurden.

Es ist deshalb wichtig, eine Waffe nicht nur in bezug auf ihre Fähigkeit, eine Rüstung zu durchdringen, sondern auch auf ihre reine Verletzungskraft hin in Betracht zu ziehen. Eine eigentlich sehr zerstörerische Waffe wie ein Schwert richtet zum Beispiel kaum nennenswerten Schaden an, wenn es an einer Rüstung abprallt. In *Darklands* haben solche "nicht-durchdringenden" Treffer" manchmal einige Punktverluste bezüglich der Ausdauer zur Folge (die sich jedoch leicht wieder aufholen lassen). Einen Kräfteverlust (richtige Wunden, die erst nach einiger Zeit verheilen) verursachen sie dagegen nur selten, doch wenn dies der Fall ist, handelt es sich meist nur um einen Punkt.

Wie gut der Schutz, den Rüstungen bieten, bzw. die Fähigkeit einer Waffe, diese zu durchdringen, ist, hängt unter anderem von der Qualität ab. In *Darklands* bedeutet ein Qualitätsunterschied von zehn Punkten jeweils eine nächsthöhere Stufe in bezug auf Schutz- und Durchdringungsfähigkeit.

In einem Kampf haben nicht-durchdringende Treffer nur einen geringen Ausdauerverlust zur Folge. Waffen, die nur leicht in eine Rüstung eindringen, haben geringe Auswirkungen auf die Kraft und höhere auf die Ausdauer. Treffer, die ganz in die Rüstung eindringen, verursachen das Höchstmaß an Verletzungen, das eine Waffe anrichten kann. Große, zerstörerische Waffen wie Hellebarden und Zweihänder können beachtlichen Schaden anrichten. Selbst der stärkste Mann wird kaum mehr als zwei oder drei Schläge, die mit solchen Waffen ausgeteilt werden, überleben.

Verminderte Ausdauer und Kraft beeinträchtigen weder die Behendigkeit noch die Tragfähigkeit oder den Gebrauch von Waffen während eines Kampfes. Sobald der Kampf vorüber ist, können verminderte Fähigkeiten jedoch Schwierigkeiten bereiten. Es kann beispielsweise passieren, daß eine Figur zum Umgang mit schweren Gegenständen nicht mehr in der Lage ist und gezwungen ist, sich auszuruhen, um neue Kraft zu tanken.

Taktische Optionen

Alle taktischen Optionen beziehen sich ausschließlich auf den Nahkampf. Krieger, die mit Wurfgeschossen kämpfen, können davon keinen Gebrauch machen. Jedoch können taktische Möglichkeiten Auswirkungen auf die Zielobjekte von Wurfgeschossen haben.

BERSERKER: Die Kampftaktik eines "Berserkers" besteht darin, eine Serie heftiger Angriffe gegen den Feind zu starten und kaum Anstrengungen zu seiner eigenen Verteidigung zu unternehmen. Obwohl sich dadurch für ihn die Wahrscheinlichkeit, Treffer zu landen, ebenso erhöht wie die Schnelligkeit seiner Angriffe, ist er dafür andererseits auch leichter verletzbar. Diese Tatsache erleichtert seinen Gegnern die Möglichkeit, ihn zu treffen, sei es nun im Nahkampf oder mit Wurfgeschossen.

Diese Taktik empfiehlt sich besonders für Kämpfer, die im Umgang mit Waffen nicht besonders geschickt sind, da diese sonst unter Umständen überhaupt keine Treffer landen. Auch wenn sich ein zweiter oder ein dritter Krieger in einen Kampf, der bereits im Gange ist, einmischt, kann der Angriff eines Berserkers sehr nützlich sein, bis das Opfer sich entschließt, sich nun dieser neuen Bedrohung zuzuwenden.

SCHWACHSTELLEN: Bei dieser Taktik erfolgen die Angriffe erheblich langsamer, dafür aber sehr gezielt. Wird ein Treffer erzielt, so schlägt er an einer Stelle ein, an der die Rüstung kaum Schutz bietet. Die Wahrscheinlichkeit, daß die Waffe vollständig durchdringt, wird somit erhöht.

Diese Taktik eignet sich am ehesten für geschickte Krieger,

deren Waffen ungeeignet sind, um die Rüstung des Gegners zu durchdringen. Die zusätzlichen Verletzungen, die dem Gegner durch dieses Vorgehen zugefügt werden, machen die verringerte Zahl an Angriffen problemlos wett. Weniger geschickte Krieger, die nicht so häufig Treffer landen, gehen mit dieser Taktik jedoch große Risiken ein. Treffen sie, so können sie durchaus Erfolg haben. Doch kann die Wahrscheinlichkeit, daß sie treffen, äußerst gering sein.

PARIEREN: In diesem Falle konzentriert sich ein Kämpfer auf Selbstverteidigung. Er greift nicht oft an, und wenn er es tut, ist die Chance, daß er einen Treffer landet, ziemlich gering. Doch bereitet es dem Gegner ebenso große Schwierigkeiten, seinerseits einen Treffer zu landen.

Diese Taktik bietet sich an, wenn ein Kämpfer zahlenmäßig unterlegen ist oder einen hart angreifenden Gegner so lange abwehren muß, bis Hilfe herbeikommt. Ein Kämpfer, der sich der Verteidigung widmet, benutzt seine Waffen vorrangig dazu, Angriffe abzuwehren. Auch hier gilt natürlich, daß die Verteidigung umso besser gelingt, je geschickter der Krieger ist. Gegen Waffen mit großflächiger Wirkung wie Feuer, das von Drachen gespien oder durch Dämonen verursacht wird, und andere alchemistische oder sonstige Angriffe höherer Gewalt, ist diese Vorgehensweise allerdings machtlos.

SCHUSSW.BENUTZ.: Im Umgang mit Schußwaffen gibt es keine spezielle Taktik. Alleine die Aufgabe, das Ziel zu treffen (das sich im allgemeinen bewegt), ist bereits schwer genug! Die beste Möglichkeit, gegnerischen Schußwaffen zu entgehen, besteht darin, sich im Schutz von Bäumen, Mauern und dergleichen zu bewegen, um sich Deckung zu sichern.

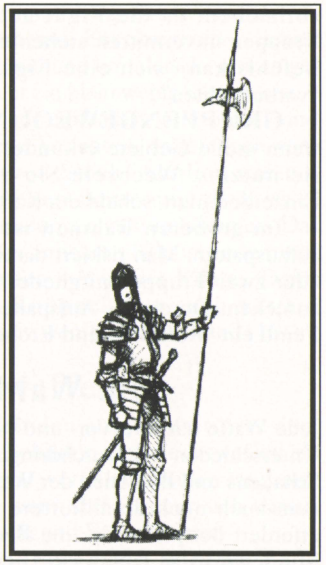
Dagegen ist es zum Zweck eines Angriffs auf den Feind ratsam, eine Stellung zu beziehen, bei der zwischen dem Schießenden und dem Zielobjekt viel freies Gelände liegt. Am besten ist es, die Annäherung des Feindes zusätzlich durch Steinteermixturen aufzuhalten.

Armbruste, Bogenschleudern und Handfeuerwaffen neu zu laden, nimmt viel Zeit in Anspruch. Wahrscheinlich wird Ihnen lediglich Zeit für einen Schuß bleiben, bevor der Nahkampf beginnt, außer wenn der Feind es ebenfalls vorzieht, den Kampf mit Schußwaffen über eine weite Entfernung hinweg auszutragen.

Die Aufstellung einer Kampftruppe kann auch in zwei Reihen erfolgen, von denen die erste den Nahkampf übernimmt, während die zweite sie mit Schußwaffen unterstützt. Dieses Vorgehen erfordert jedoch Krieger, die im Umgang mit Schußwaffen außergewöhnlich geschickt sind. Nur hochbegabten Figuren gelingt es, an den Kämpfern der eigenen Truppe gezielt "vorbeizuschießen". Die weniger Begabten werden daran scheitern, daß die Schußlinie von Soldaten aus den eigenen Reihen versperrt ist.

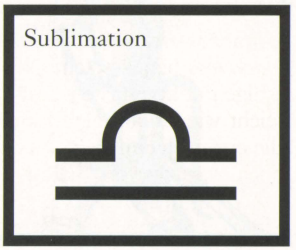
Truppenbewegung und Aufstellung

Eine Kampftruppe sollte grundsätzlich versuchen, in der Weise Aufstellung zu beziehen, daß die gesamte Truppe den Feind einzeln bekämpft. Dieses Vorgehen ermöglicht Ihnen ein "Aufteilen und Erobern". Sollte dies nicht möglich sein, so kann die Truppe auch das Gelände oder gewisse Mixturen einsetzen, um die Geschwindigkeit zu verlangsamen, mit der der Feind anrückt, oder wenigstens einige Gegner aufzuhalten oder zu verwirren, während man sich darauf konzentriert, die übrigen Gegner zu bekämpfen. In einigen Fällen kann eine gut ausgerüstete und geschickte Figur mit dem Befehl "Parieren" einen Teil der Feinde aufhalten, was dem Rest der Truppe die Möglichkeit bietet, sich auf die verbleibenden Feinde zu konzentrieren.



FLUCHTTAKTIKEN: Diese Option ist der einzige Weg, um eine Figur aus dem Kampf "abrücken" zu lassen. Die Figur braucht nicht weit zu fliehen. Bedenken Sie, daß gewöhnliche "Geht nach"- Befehle oft keinen Rückzug zulassen, da die automatische Einstellung "Jede Figur in Reichweite bekämpfen" eine Figur daran hindert, vor einem angreifenden Feind zu fliehen (statt dessen bleibt die Figur stehen und kämpft).

Läßt man tatsächlich eine ganze Truppe aus einem Kampfgebiet abrücken, so besteht eine gebräuchliche Taktik darin, eine oder zwei Figuren als Nachhut fungieren zu lassen. Während die übrigen Krieger fliehen, werden die sie verfolgenden Feinde von der Nachhut aufgehalten. Dann rückt die Nachhut ebenfalls ab, wobei sie im Idealfall Rückendeckung durch ihre Kameraden erhält, die aus einiger Entfernung Schußwaffen abfeuern.



Der "Flieht nach"-Befehl ist auch dann zweckdienlich, wenn es darum geht, während eines Nahkampfes Ordnung in die Aufstellung der Soldaten zu bringen. Gewöhnliche "Geht nach"-Schritte lassen sich in diesem Falle nicht

vollziehen, da die Figur aufgrund der Nähe der feindlichen Truppen unvermittelt stehenbleibt. Mit Hilfe eines "Flieht nach"-Befehls kann sich eine Figur weitaus besser an einem Feind "vorbeistehlen".

GRUPPENBEWEGUNG: Diese Taktik bietet sich an, wenn große Gebiete erkundet werden sollen; in einem Kampf ist sie nutzlos. Wechseln Sie deshalb von Gruppenbefehlen zu Einzelbefehlen, sobald ein Kampf ansteht.

Im größeren Rahmen ist es auch gefährlich, eine Truppe aufzuspalten. Man riskiert damit, daß der Feind mit voller Kraft ein oder zwei Truppenmitglieder angreift, bevor die übrigen Krieger anrücken. Durch das Aufspalten der Truppe ermöglichen Sie dem Feind ein "Aufteilen und Erobern".

Die Wahl der Waffen

Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile. Außer den offensichtlichen Unterschieden wie Durchdringungsfähigkeit, Ausmaß des möglichen Schadens und Bedienen der Waffe mit einer oder zwei Händen, kann man auch noch detailliertere Differenzierungen vornehmen. So erfordert beispielsweise die Bedienung jeder Waffe ein bestimmtes Mindestmaß an Geschick. Liegt die Fähigkeit eines Kämpfers im Umgang mit einer bestimmten Waffe unter diesem Niveau, so wirkt sich das extrem nachteilig auf seine Fähigkeiten im Kampf aus. Auch in bezug auf Kraft muß eine bestimmte Schwelle zum Hantieren mit Waffen überschritten werden. Für einige Waffen existiert auch eine Obergrenze an Kraftaufwand (normalerweise zwischen 27 und 35). Liegt die Kraft eines Kämpfers unterhalb davon, so genießt er einen besonderen Vorteil. Generell ist es so, daß diese Schwelle umso niedriger ist, je handlicher und leichter die Waffe ist.

Wenn Waffe und Rüstung "einander entsprechen", dringt jene nur gerade eben in die Rüstung ein. Deshalb dringt eine Waffe in alle Rüstungen von minderer Qualität vollständig ein, in qualitativ bessere dagegen gar nicht.

Schließlich werden alle Waffen auch nach ihrer Schnelligkeit bewertet. Je schneller die Waffe ist, desto mehr Angriffe kann ein Kämpfer starten. Dementsprechend erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit, Treffer zu erzielen.

Hiebwaffen

Diese Kategorie umfaßt die verschiedenen Schwerter und Äxte, die darauf ausgerichtet sind, dem Gegner Schnittwunden zuzufügen, ihn aufzuschlitzen oder in Stücke zu hacken. Sie sind die allgemein gebräuchlichen "Allzweck"-Waffen der damaligen Zeit, von denen man in fast allen Situationen Gebrauch machen kann.

2-HAND-SCHWERT: Dieses schwere, mit zwei Händen zu packende Schwert ist die durchschlagendste aller Hiebwaffen. Seine Handhabung erfordert Geschick (19+) und Kraft (21+). Es ist darauf abgestimmt, Panzer- und Kettenhemden zu durchdringen. Das Ausmaß des Schadens, das sich mit einem 2-Hand-Schwert anrichten läßt, ist beachtlich.

LANGES SCHWERT: Diese Waffe, die sich mit einer Hand führen läßt, ist schnell und handlich. Sie erfordert viel Geschick (18+) und einiges an Kraft (19+). Sie eignet sich zum Durchdringen von Schuppenhemden und richtet hierbei erheblichen Schaden an.

KRUMMSCHWERT: Das schwere, zum Hacken bestimmte Krummschwert war im 14. Jahrhundert eine sehr beliebte Seitenwaffe. Obwohl es weniger Geschick und Kraft erfordert, ist seine Wirkung enorm. Jedoch ist es lediglich zum Durchdringen der besten nicht-metallenen Rüstungen geeignet.

KURZES SCHWERT: Dieses kleinere Schwert mit hoher Stoßkraft ist eine schnelle Waffe, die im Nahkampf eingesetzt wird. Sie erfordert mäßiges Geschick (16+) und wenig Kraft (13+). Ihr großer Vorteil besteht darin, daß sie auf das Durchdringen von Ketten- und Panzerhemden zugeschnitten ist. Ansonsten richtet sie jedoch nur mäßigen Schaden an.

WAFFEN MIT KURZER KLINGE: Diese Waffen werden mit Vorliebe an der Seite getragen. SPITZMESSER besitzen den Vorteil, daß sie besser durchdringen (abgestimmt auf Ketten- und Panzerhemden), während DOLCHE etwas mehr Schaden anrichten. Bei einer Figur, die keine Waffen bei sich trägt, wird davon ausgegangen, daß sie ein KLEINES MESSER mit sich führt. Es ist leicht, damit umzugehen, doch richtet es nur sehr begrenzten Schaden an.

STREITAXT: Die große, schwerfällige Streitaxt, die mit beiden Händen geführt werden muß und auf Schuppenhemden abgestimmt ist, richtet größtmöglichen Schaden an, dringt aber nur schlecht durch. Sie läßt sich auch mit weniger Kraft und Geschick führen als das 2-Hand-Schwert und ist im allgemeinen preiswerter.

HANDAXT: Diese mit einer Hand zu führende Waffe ist in ihren Eigenschaften dem Krummschwert sehr ähnlich. Sie ist jedoch leichter zu handhaben und etwas preiswerter. Das Ausmaß an Zerstörung, das sie anzurichten vermag, ist ebenfalls ein wenig geringer.

FELDAXT: Die Feldaxt, die mit zwei Händen geführt werden

muß, eignet sich besser zum Bäumefällen als für den Kampf. Cuirbouilli durchdringt sie nur ein wenig, richtet dabei mäßigen Schaden an und wiegt mehr als die kleinen Schwerter und Äxte. Ihr einziger Vorteil liegt darin, daß man sie billig erstehen und leicht erwerben kann.

Schlagwaffen

Diese Waffen sind darauf ausgerichtet, starke Rüstungen bestmöglich zu durchdringen, wobei sie gleichzeitig weniger Kraft bzw. Geschick erfordern. Sie können nicht so viel Schaden wie Hiebwaffen bewirken, doch da es in diesem Jahrhundert besonders darauf ankam, Rüstungen möglichst oft zu durchdringen, waren sie die bevorzugten Waffen jener Zeit. So wird zum Beispiel auch Jan Ziska, der bedeutende Hussitengeneral, nach traditioneller Art mit einem Militärhammer in der Hand abgebildet.

GROSSER HAMMER: Diese große, unhandliche, mit beiden Händen zu führende Waffe ist dazu geeignet, Metallrüstungen zu durchdringen. Obwohl ihre Handhabung ein beträchtliches Maß an Geschick (20+) und Stärke (24+) erfordert, richtet sie weniger Schaden an als ein langes Schwert. Diese Waffe ist nicht sehr weit verbreitet; sie wird sozusagen von Spezialisten für Spezialisten hergestellt, und zwar zu einem recht stattlichen Preis.

GROSSER KNÜPPEL: Diese extrem schwere Waffe, die mit zwei Händen geführt werden muß, ist auf Metallrüstungen abgestimmt, die sie durch ihre bloße Schlagkraft beschädigt. Die meisten Knüppel waren aus Holz, zusätzlich verstärkt durch metallene Schnallen oder Stangen. Der Umgang mit dieser Waffe erfordert nur wenig Geschick (10+) und viel Kraft (27+). Dafür ist sie verhältnismäßig preiswert.

GROSSER HOLZHAMMER: Diese mit beiden Händen zu packende Waffe ist preiswerter und leichter zu handhaben (Geschick 9+, Kraft 25+) als der Große Knüppel, aber sie kann lediglich Ketten- und Panzerhemden Schaden zufügen. Sie ist eine gute Alternative für den Fall, daß Große Knüppel entweder nicht verfügbar sind oder die Fähigkeiten eines Kämpfers übersteigen.

MILITÄRHAMMER: Ein Militärhammer ist eine an der Seite getragene Waffe, die mit einer Hand geführt wird und Ähnlichkeit mit einer kleinen Spitzhacke besitzt. Die lange Spitze eignet sich gut dazu, Metallrüstungen zu beschädigen (auf die sie abgestimmt ist), während man das andere, flache Ende wie einen Knüppel benutzen kann. Da er verhältnismäßig schnell geführt werden kann und zudem noch leicht ist (Geschick 12+, Kraft 15+), ist er die beliebteste Seitenwaffe vieler Krieger. Sein größter Nachteil besteht darin, daß seine möglichen Schadensauswirkungen stark begrenzt sind.

STREITKOLBEN: Diese an der Seite zu tragende Waffe, die ebenfalls mit nur einer Hand geführt wird, war ursprünglich sehr beliebt. Dies änderte sich, als Metallrüstungen eingeführt wurden, da Streitkolben nicht auf jene abgestimmt sind. Ein Streitkolben richtet größeren Schaden an als ein Militärhammer und erfordert dabei weniger Geschick (8+) und Kraft (14+), obgleich er ein klein wenig schwerer ist.

KNÜPPEL: Diese Kategorie einer einfachen, mit einer Hand zu führenden Waffe umfaßt zahlreiche Varianten, angefangen vom kleinen Scheit bis hin zum schweren Stock. Ähnlich wie ein Streitkolben verursacht er eine Gehirnerschütterung, doch ist er lediglich dazu in der Lage, Schuppenrüstungen zu durchdringen. Das Ausmaß des Schadens, das sich mit ihm anrichten läßt, ist zudem nur geringfügig größer als jenes von Waffen mit kurzer Klinge. Dafür erfordert der Umgang mit einem Knüppel aber auch nur ein Mindestmaß an Geschick(4+) und relativ wenig Kraftaufwand (16+).

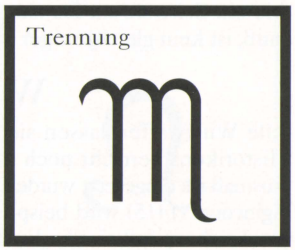
Schleuderwaffen

Diese Waffen sind mit elastischen Enden ausgestattet, was dem Benutzer erlaubt, Hindernisse wie Schilder und Fechtwaffen zu umgehen. Schleuderwaffen sind zwar verhältnismäßig langsam, aber sie können sehr nützlich sein, wenn der Gegner sich darauf verläßt, daß ihm ein großer Schild genügend Schutz bietet.

2-HAND-DRESCHFLEGEL: Diese große, langsame Waffe wurde aus einem Gerät entwickelt, das die Bauern benutzten, um Korn zu dreschen. Von böhmischen Hussitenrebellen wurde diese Waffe mit Vorliebe eingesetzt. Der große Dreschflegel besitzt genügend Wucht, um Ketten- und Panzerhemden erheblich zu beschädigen, und erfordert dabei nur einen mittelmäßigen Krafteinsatz. Andererseits ist im Umgang mit dieser Waffe einiges an Geschick erforderlich (18+), und sie ist außerdem verhältnismäßig schwer.

MILITÄRDRESCHFLEGEL: Diese Waffe besteht aus einer mit Eisenspitzen besetzten Kugel, die sich am Ende einer Kette befindet. Fälschlicherweise wird sie oftmals als "Morgenstern" bezeichnet. Sie kann lediglich Schuppenrüstungen beschädigen, richtet dafür aber soviel Schaden an wie ein langes Schwert. Obwohl sie sehr furchteinflößend aussieht, ist sie in einem Kampf nur von begrenztem Nutzen.

Stoßwaffen



Alle Stoßwaffen zeichnen sich durch lange Griffe aus, an deren Ende sich je nach Verwendungszweck eine Klinge, eine Spitze oder ein stumpfes Teil befindet. Mit Ausnahme von Schlagstöcken sind alle Stoßwaffen relativ langsam und schwer, was jedoch

durch ihre außergewöhnlich hohe Durchdringungskraft und Schadensauswirkungen wettgemacht wird.

SPIESS: Diese extrem lange (18-21 Fuß) und schwere (ungefähr 17 engl. Pfund) Waffe, die mit beiden Händen geführt werden muß, sieht wie ein überlanger Speer aus. Für Infanterietruppen ist sie von großem Nutzen, wenn es darum geht, Kavallerieangriffe abzuwehren. Allerdings muß sie in "Blöcken" (in einer Aufstellung von 8 bis 16 Reihen) aufgestellt werden. Sie ist darauf ausgerichtet, Panzer- und Kettenhemden Schaden zuzufügen. Da sie so preiswert ist, ist sie besonders bei Adligen beliebt, die im Begriff sind, eine Armee zusammenzustellen. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß der Umgang mit diesen Waffen ein beträchtliches Maß an Geschick erfordert (21+).

LANGER SPEER: Diese mit einer Hand zu führende Waffe ist auf Schuppenrüstungen abgestimmt. Sie ist leicht zu handhaben (Geschick 12+, Kraft 20+), richtet einigen Schaden an und ist zudem preiswert. Andererseits ist sie ziemlich schwer und langsam.

KURZER SPEER: Hierbei handelt es sich um eine kleinere Ausführung des langen Speers, die leichter und in jeder Beziehung einfacher zu handhaben ist (Geschick 8+, Kraft 17+). Doch ist dadurch auch die Durchdringungskraft dieses Speers um einiges bescheidener, und seine Schadensauswirkungen sind deutlich geringer. Er ist eine der billigsten Waffen.

HELLEBARDE: Das Ende dieser mit beiden Händen zu führenden Waffe besteht je nach Verwendungszweck aus einer Klinge mit mehreren Spitzen bzw. Haken. Obschon sie schwer und langsam ist, ist sie dazu in der Lage, Ketten- und Panzerhemden zu durchdringen, wobei sie üblen Schaden anrichtet. Der Umgang mit dieser Waffe setzt ein erhebliches Maß an Geschick (19+) und viel Kraft (23+) voraus. Ihre Anschaffung ist zudem recht kostspielig.

SCHLAGSTOCK: Diese preiswerte, leicht herzustellende Waffe besteht aus weichem Holz und ist lediglich 6 Fuß lang. Sie ist kaum in der Lage, gewöhnliches Leder zu durchdringen, doch ist sie andererseits sehr schnell und leicht zu handhaben (Geschick 10+, Kraft 16+). Dringt sie einmal ein, so richtet sie in etwa so viel Schaden wie ein Schwert an. Da sie aber mit beiden Händen geführt werden muß, ist kein gleichzeitiger Schutz durch einen Schild möglich.

Wurfwaffen

Alle Wurfwaffen lassen sich mit nur einer Hand betätigen. Unter Historikern herrscht noch immer Uneinigkeit darüber, in welchem Ausmaß sie eingesetzt wurden. In einigen Berichten über die Schlacht bei Agincourt (1415) wird beispielsweise über die englischen Waffenträger geschrieben, daß sie die Franzosen zunächst mit Wurfäxten angriffen, bevor der eigentliche Nahkampf begann. In anderen Dokumenten über diese Schlacht wird dieses Vorgehen hingegen vehement bestritten.

WURFAXT: Sie ist die schwerste aller Wurfwaffen und hat beim Aufprall eine Wucht, die mit der eines Schwertes durchaus vergleichbar ist. Man benötigt für ihre Handhabung mäßiges Geschick (19+) und kann außerdem mit ihrem Wurf nur Cuirbouilli und beschlagenes Leder durchdringen.

WURFSPIESS: Dieser leichte, ungefähr 3 Fuß lange Speer ist leicht zu führen (10+), doch ist er andererseits ziemlich wuchtig. Sein Durchdringen ist auf Schuppenrüstungen abgestimmt, und er richtet größeren Schaden an als ein Pfeil.

WURFPFEIL: Militärwurfpfeile bestehen grundsätzlich aus Metall, das am Schaft durch ein bleiernes Gewicht verstärkt ist, um ein besseres Gleichgewicht und eine größere Wurfgenauigkeit zu erzielen. In den Balkanländern und weiter östlich gelegenen Gebieten werden Wurfpfeile besonders häufig verwendet. Der Umgang mit ihnen erfordert nur mittelmäßiges Geschick (11+). Gleichzeitig sind sie in der Lage, Schuppenrüstungen zu durchdringen. Das mögliche Ausmaß an Schaden, das sie anrichten können, ist stark begrenzt: es liegt noch etwas unter dem eines Pfeiles. In Deutschland sind Wurfpfeile selten und zudem relativ teuer.

WURFMESSER: Diese leichte Waffe ist dazu geeignet, in Rüstungen, die nicht aus Metall sind, einzudringen. Wurfmesser richten jedoch kaum Schaden an und setzen gleichzeitig außergewöhnliches Geschick (30+) voraus.

Bogenwaffen

Bögen sind von allen für Langstrecken gedachten Schußwaffen diejenigen, die sich am schnellsten einsetzen lassen. Diese Tatsache macht sie in ganz Europa zu einer sehr beliebten Waffe. Jedoch müssen Bögen mit zwei Händen bedient werden, und das mögliche Schadensausmaß, das sich mit einem Pfeil anrichten läßt, ist nicht gerade überragend. Selbst wenn jemand von mehreren Pfeilen getroffen wurde, bedeutete dies nicht unweigerlich seinen Tod, besonders dann nicht, wenn die Rüstung einen Teil der Wucht beim Aufprall abfing.

LANGBOGEN: Da Langbögen ausschließlich in England angefertigt wurden, mußten sie über die Nordsee nach Deutschland gebracht werden. Doch ist der Gebrauch dieser Waffen nicht sehr verbreitet und zudem recht kostspielig. Dies liegt vor allem daran, daß man mit diesem Bogen jegliche Art von Rüstung durchdringen kann. Für den Umgang mit einem Langbogen benötigt man sowohl Geschick (25+) als auch Kraft (20+).

VERBUNDBOGEN: Diese asiatische Waffe stellt den seltensten, teuersten und wertvollsten aller Bögen dar. Einige polnische

und ungarische Kavallerietruppen setzen diese Waffe mit Vorliebe ein. Großes Geschick (30+) und viel Kraft (22+) sind Voraussetzung. Sein Durchdringungsvermögen und seine möglichen Schadensauswirkungen kommen denen eines Langbogens gleich, doch ist er insgesamt etwas leichter und nicht ganz so sperrig - was auch vonnöten ist, da diese Waffe ja für den Kavalleriegebrauch bestimmt ist. Die Anfertigung eines solchen Bogens ist überaus kompliziert: Die Bogenmacher Zentralasiens benötigten zehn bis zwanzig Jahre, um alle Materialien, aus denen ein Verbundbogen zusammengesetzt wird, vorschriftsmäßig so anzuordnen, daß sie zusammenhielten!

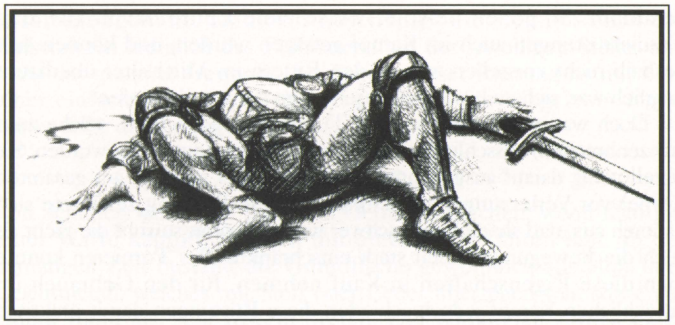
KURZER BOGEN: Dabei handelt es sich um den gewöhnlichen, traditionellen Bogen, der ganz aus dem gleichen Material hergestellt wurde und im gesamten Europa bzw. darüber hinaus Anwendung fand. Der Umgang mit ihm erfordert mäßiges Geschick (20+) und Kraft (16+). Zwar ist er nicht dazu in der Lage, in Metallrüstungen einzudringen, doch kann man ihn sonst im Kampf gegen alle möglichen Arten von Rüstungen einsetzen. Was den Schaden betrifft, den er bewirken kann, so ist er mit anderen Bögen durchaus vergleichbar, wobei er gleichzeitig billiger und leichter ist.

Schußwaffen

Sie umfassen alle Arten von Schußwaffen, die mit mechanischen oder chemischen Hilfsmitteln abgefeuert werden. Waffen mit Schießpulver wurden in Europa erstmals im Laufe des 14. Jahrhunderts eingesetzt, und auch dann nur als Artilleriegeschosse, mit denen man Burgen zerstören wollte. Tragbare Schußwaffen sind eine Erfindung des 15. Jahrhunderts, doch verfügten in den 60er und 70er Jahren des 15. Jahrhunderts bereits viele Armeen über Streitkräfte, die mit Handfeuerwaffen kämpften.

ARMBRUST: Die Armbrust ist das Standardmodell unter den mechanischen Bögen, die in Europa über Jahrhunderte hinweg benutzt wurden. Die hierfür verwendeten Spannungsmechanismen reichten von den kompliziertesten Konstruktionen bis hin zu einfachen mechanischen Hebeln. Pfeile von Armbrusten können in sämtliche Arten von Rüstungen eindringen, bewirken ebensoviel Schaden wie ein Bogenpfeil, sind leicht zu handhaben (Geschick 14+) und erfordern nur wenig Kraft (18+). Allerdings sind sie relativ schwer, und man benötigt mehr Zeit, um sie nachzuladen, als dies bei herkömmlichen Bögen der Fall ist.

BOGENSCHLEUDER: Eine Bogenschleuder ist eine Variante der Armbrust, die um einiges schwerer und noch langsamer ist, was das Nachladen betrifft. Dies erfolgt nämlich zumeist mit Hilfe einer Handkurbel. Die Bogenschleuder hat eine etwas stärkere Durchdringungskraft und richtet auch mehr Schaden an als eine Armbrust, obgleich sie nur einen geringfügig höheren Kraftaufwand



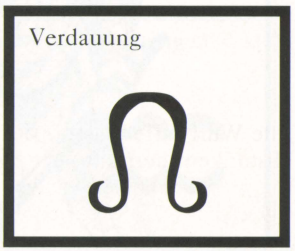
und etwas mehr Geschick erfordert. Der entscheidende Nachteil einer Bogenschleuder liegt in ihrem extrem hohen Gewicht (nahezu 20 Pfund) und ihrer verhältnismäßig kostspieligen Anschaffung.

EISENBÜCHSE: Diese primitive Handfeuerwaffe ist das klassische Beispiel einer einfachen Schußwaffe, wie sie in der damaligen Zeit aufkamen. Obwohl sie eigentlich nicht auf Panzerrüstungen abgestimmt ist, verursacht sie an ihnen doch größere Schäden als eine Bogenschleuder. Im Vergleich mit dieser setzt die Eisenbüchse weniger Geschick (12+) und Kraft (17+) voraus. Ihr Nachteil liegt in ihrem relativ hohen Gewicht (14 Pfund) sowie in der Tatsache, daß man zum Nachladen mehr Zeit benötigt als für jede andere Waffe.

MESSINGBÜCHSE: Die Messingbüchse ist das verbreitetste Modell unter den Handfeuerwaffen von hoher Qualität. Sie wird ausschließlich von den fähigsten Handwerkern Europas angefertigt. Ihre Durchdringungskraft kommt in etwa der einer Bogenschleuder gleich. Das Ausmaß des Schadens, das sie anzurichten vermag, ist höher als das von Armbrust oder Bogenschleuder. Was Geschick und Kraft angeht, so setzt sie weniger als die Bedienung einer eisernen Handfeuerwaffe voraus. Außerdem wiegt sie weniger. Aufgrund ihrer hohen Qualität ist sie ausgesprochen teuer und schwierig zu beschaffen.

Rüstungen

Im späten Mittelalter unterschied man zwei grundlegende Arten von Rüstungen: Turnierrüstung einerseits und Kampfrüstung andererseits. Viele Museen und laienhafte Bücher, die sich mit diesem Thema befassen, halten diese beiden Gattungen nicht korrekt auseinander, was viele einfältige Schriftsteller zu merkwürdigen Schlußfolgerungen



veranlaßt. So gehen beispielsweise viele Leute davon aus, daß Turnierrüstungen auch im Kampf getragen wurden, und können sich deshalb nicht vorstellen, wie es den Rittern im Mittelalter überhaupt möglich war, sich zu bewegen, geschweige denn zu kämpfen.

Doch war es vielmehr so, daß Turnierrüstungen (bzw. solche zum Lanzenbrechen) ausschließlich zu diesem Zweck angefertigt wurden. Sie waren völlig darauf ausgerichtet, denjenigen, der sie trug, am gesamten Körper vor Verletzungen zu schützen. Diese Rüstung zeichnete sich dadurch aus, daß sie dick und schwer war und somit sowohl die Sicht als auch die Bewegungsfreiheit stark einschränkte. Bei Turnieren konnte man diese Eigenschaften in Kauf nehmen, für den Gebrauch im tatsächlichen Kampf jedoch schieden diese Rüstungen damit praktisch völlig aus. Dies galt besonders für Kämpfe, die nicht durch den Zusammenstoß schwerer Kavallerie entschieden wurden, bei denen die Krieger einzeln gegeneinander kämpften. Andererseits hatte die Tatsache, daß bei Turnieren nur außergewöhnlich teure, eigens hierfür angefertigte Rüstungen getragen wurden, zur Folge, daß dieser Sport ein Privileg der Adligen und besonders wohlhabenden Leute blieb.

Die andere Kategorie, d.h. die Kampfrüstung, ist die in *Darklands* gängige Gattung. Diese "alltägliche" Rüstung wurde von allen Soldaten getragen, angefangen von denen in der Wachstube bis hin zu den auf dem Schlachtfeld kämpfenden. Für die Kampfrüstung hat man sozusagen im Hinblick auf Kraft, Beweglichkeit und Gewicht einen Kompromiß gewählt. Oftmals waren die Kampfrüstungen mit Stoff überzogen; manchmal trugen die Männer darüber auch einen Wappenrock, einen Deckmantel oder einen Umhang. Dies diente einerseits zum Schutz, zum anderen dazu, die Temperatur einigermaßen konstant zu halten (Rüstungen können im Sommer sehr heiß und im Winter extrem kalt werden). Fast alle Metallrüstungen wurden über einem wattierten, gepolsterten "Rüstungsgewand" getragen, welches ein Wundreiben der Haut verhinderte und außerdem die Wucht des Auftreffens von Geschossen auf dem Metall dämpfte.

Natürlich sind die Übergänge zwischen den beiden Rüstungsgattungen zuweilen fließend. Einige Ritter (nicht alle) trugen ihre Turnierrüstung auch im Kampf und umgekehrt.

In *Darklands* werden fünf Abstufungen in bezug auf den Schutz, den eine Rüstung bietet, unterschieden. Der Qualität nach geordnet (von der besten bis zur schlechtesten Ausführung) sind dies folgende: (1) Panzerrüstungen, (2) Ketten- und Panzerhemden, (3) Schuppenhemden, (4) Cuirbouilli und beschlagenes Leder sowie (5) Leder und gepolsterte Rüstungen.

PANZERRÜSTUNG: Von allen zur Verfügung stehenden Rüstungen ist dies die qualitativ wertvollste. Sie besteht aus ineinander verhakten Eisenplatten, die sich den Bewegungen desjenigen, der sie trägt, anpassen und dabei dennoch den Körper stets vollständig bedeckt halten. Sie ist stabiler als die anderen Rüstungsgattungen, dafür aber auch verhältnismäßig schwer. Im 15. Jahrhundert trugen viele gut ausgerüstete Soldaten lediglich an ihren empfindlichsten Körperteilen (Kopf, Oberkörper und eventuell Hüften) eine Panzerrüstung, während sie Arme und Beine mit einer leichteren Rüstung schützten.

PANZERHEMD: Ein Panzerhemd ist quasi ein "Metallmantel", der zwischen zwei Schichten aus Leder eingearbeitet ist. Es läßt sich leichter zusammensetzen als eine "richtige" Metallrüstung und bietet dabei einen fast ebenso großen Schutz. Die Tatsache, daß ihre Herstellung hauptsächlich auf zahlreichen Stahlplatten beruht, treibt den Preis beträchtlich in die Höhe. Gegen Ende des 15. Jahrhunderts war es im gesamten Europa gang und gäbe, Infanterietruppen mit Panzerhemden auszustatten, die die lebenswichtigen Körperteile der Krieger bedeckten.

KETTENRÜSTUNG: Die Kettenrüstung ist die alte, traditionelle Metallrüstung europäischer Krieger. Sie wird aus kleinen Metallringen angefertigt, die ineinander verhakt werden, woraus ein bewegliches, aber dennoch stabiles Gewand entsteht. Sowohl Kettenröcke als auch -hemden und -hosen sind weit verbreitet. Kettenhemden bieten einen Schutz, der dem von Panzerhemden

gleichwertig ist. Doch sind sie etwas leichter als diese und dementsprechend auch ein wenig teurer.

SCHUPPENRÜSTUNG: Die Schuppenrüstung ist die billigste Ausführung einer Metallrüstung dar. Es wird auch heute noch eingesetzt, besonders in osteuropäischen Ländern. Schuppenhemden werden aus sich überlappenden Metallschuppen hergestellt. Die Überlappung verdeckt die Schnüre, mit denen die einzelnen Schuppen an der Lederunterlage befestigt sind. Allerdings bieten Schuppenhemden kaum Schutz gegen Schüsse, die von unten nach oben gerichtet sind, da diese zwischen den Schuppen durchdringen können. So gesehen reicht der durch ein Schuppenhemd gewährleistete Schutz nicht an den eines Ketten- oder Panzerhemdes heran, dafür ist es aber auch bedeutend preiswerter.

CUIRBOUILLI: Cuirbouilli, die stabilste aller nicht aus Metall bestehenden Rüstungen, wird aus steifem Leder hergestellt. Dieses wird zu rundgebogenen Stücken geformt, die mehrmals hintereinander in kochend heißes Wachs getaucht werden. Nach dieser Behandlung sind die Stücke so hart und steif, daß man sie sich wie Metallplatten umschnallen kann. Doch reicht der Schutz einer Rüstung aus Cuirbouilli an den einer Metallrüstung nicht heran. Sie wiegt aber auch um einiges weniger: eine vollständige Metallrüstung wiegt zwischen 45 und 60 Pfund, während eine Rüstung aus Cuirbouilli lediglich ein Drittel oder ein Viertel davon wiegt. Was den Preis betrifft, so ist sie außerdem wesentlich günstiger als eine Metallrüstung.

BESCHLAGENES LEDER: Diese Rüstung besteht aus steifem, aber dennoch beweglichem Leder, das durch Metallnieten, ("Metallstücke", welche in etwa so groß wie Münzen sind) bzw. Metallringe verstärkt wird. Diese Kombination bietet einen Schutz, der mit dem von Cuirbouilli vergleichbar ist, wobei die Herstellung einen geringeren Aufwand erfordert (was wiederum die Kosten senkt). Der Nachteil gegenüber Cuirbouilli liegt darin, daß eine Rüstung aus beschlagenem Leder mehr wiegt.

LEDER: Diese Art von Rüstung, deren Tradition sehr weit zurückreicht, wird entweder von Kriegern bevorzugt, die größeren Wert auf Schnelligkeit und Behendigkeit als auf Schutz legen, oder von solchen, die sich keine teurere Rüstung leisten können! Viele Armeen sparten an Ausgaben für Rüstungen, indem sie ihre Infanterietruppen mit einer Metallrüstung für die empfindlichsten Körperteile und einer Lederrüstung für die Gliedmaßen ausstatteten. Die Grundausführung einer Lederrüstung bietet weniger Schutz als Cuirbouilli oder beschlagenes Leder, wiegt aber auch weniger und ist entsprechend preiswerter.

GEPOLSTERT: Diese Rüstung besteht aus zwei Lagen Stoff, zwischen denen eine Vielzahl kleiner Stoffstücke und -fetzen eingearbeitet sind. Die beiden Stofflagen werden gitterartig zusammengenäht. Dadurch beschädigt ein Schnitt bzw. ein Aufschlitzen lediglich das Füllmaterial an der jeweiligen Stelle, und nicht das gesamte Gewand. Der Schutz dieser Rüstung ist mit dem einer einfachen Lederrüstung vergleichbar. Sie wiegt zwar mehr, kostet dafür aber weniger.

Schilde

Von Schilden kann man nur dann Gebrauch machen, wenn man mit einer Waffe kämpft, die sich mit einer Hand führen läßt. In der damaligen Zeit bestand die Grundfläche gewöhnlich aus Holz oder Leichtmetall, welches mit Stoff oder Leder überzogen war, sowie aus einem Rand aus sehr festem Metall. Der vorrangige Zweck eines Schildes liegt darin, sich gegen Schußwaffen zu verteidigen. Im Nahkampf bietet er jedoch kaum Schutz. Die stetige Verbesserung von Schußwaffen in bezug auf ihre Wucht beim Aufprall führte dazu, daß Schilde zur Abwehr zunehmend nutzloser wurden. Aus diesem Grund verzichteten die meisten Armeen im darauffolgenden Jahrhundert auf den Einsatz von Schilden: gegen die Nachfolgemodelle der Handfeuerwaffe vermochten sie nichts mehr auszurichten.

KLEINE SCHILDE wiegen lediglich fünf Pfund und bieten den geringsten zusätzlichen Schutz.

MITTELGROSSE SCHILDE wiegen zehn Pfund und bieten bereits einen erheblich größeren Schutz.

GROSSE SCHILDE wiegen fünfzehn Pfund und bieten den größtmöglichen Schutz.

Tod

Eine Figur stirbt, sobald ihre Stärke auf Null (0) sinkt. Ist eine Figur einmal gestorben, so gibt es keine Möglichkeit, sie mit neuer Kraft zu beleben. Um ihren Tod zu verhindern, müssen Sie entweder die Stärke einer Figur steigern oder verlorene Stärke durch eine Zaubermixtur bzw. durch Heilige neu aufbauen. Selbst wenn dadurch die Stärke nur für kurze Zeit zunimmt, wird sie nicht unter den Wert Eins (1) sinken, sobald die Wirkung der Mixtur bzw. des Wunders nachläßt.

In einer lange andauernden Schlacht oder auf einer Erkundungsreise können Sie dadurch an Ausdauer gewinnen, daß Sie Ihre Gruppe eine Zeitlang ausruhen (nichts tun) lassen. Meist können Ihre Figuren jedoch nur neue Ausdauer sammeln, indem sie sich vom Schauplatz der Handlung zurückziehen.

Vervielfachung

Alchemie im Mittelalter

Die Alchemie im Sinne einer "Wissenschaft" wurde von den Griechen in Alexandrien im zweiten Jahrhundert v. Chr. eingeführt. Als die moslemischen Araber sich im 8. Jahrhundert im Nahen Osten ausbreiteten, eigneten sie sich das Wissen über Alchemie an und dehnten es durch eigene Forschungen weiter aus. Hierbei ließen sie auch Kenntnisse mit einfließen, die sie durch die Chinesen, mit denen sie Kontakt pflegten, gewonnen hatten. Über europäische Kreuzritter, die im 12. Jahrhundert in den Nahen Osten einfielen, gelangten die Erkenntnisse, die man inzwischen über die Alchemie gewonnen hatte, nach Europa, wo sie innerhalb kurzer Zeit zahlreiche Experimente in Gang setzten.

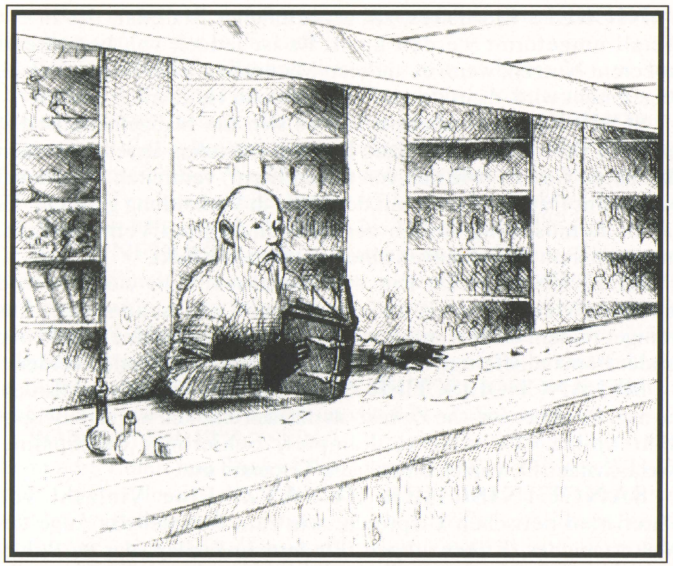
Alchemisten waren sozusagen die Vorläufer der späteren Chemiker. Durch das Auflösen, Sublimieren oder Ausfällen verschiedener Stoffe konnten sie einige einfache, vorhersagbare Reaktionen durchführen. Da die Alchemisten noch nicht in der Lage waren, wissenschaftliche Methoden anzuwenden, und noch keine Vakuumpumpen zur Verfügung hatten (diese wurden erst im 17. Jahrhundert von Robert Boyle entwickelt), konnten sie auch keine Gase entdecken, die für das tiefere Verständnis chemischer Prozesse von entscheidender Bedeutung sind. Einige Alchemisten, unter anderem viele erfolgreiche Physiker, gaben sich bereits damit zufrieden, Ergebnisse zu beobachten und gewisse Methoden wiederholt anzuwenden. Andere wiederum stellten diverse Theorien auf, mit denen sie die Phänomene, die sie beobachteten, zu erklären versuchten. Viele Alchemisten in Europa waren Geistliche und entsprechend dazu geneigt, gewisse Reaktionen auf das Einwirken unsichtbarer Dämonen zurückzuführen, während andere sich in philosophischen Spekulationen über das Wesen des Universums ergingen. Viele berühmte Philosophen des Mittelalters beschäftigten sich nebenbei mit Alchemie, so zum Beispiel auch Roger Bacon und Thomas von Aquin.

Die Fülle alchemistischer Theorien gab sehr bald zu den wildesten Spekulationen Anlaß. Alchemisten beobachteten, wie sich bei bestimmten Substanzen Farbe und Beschaffenheit änderten. Ebenso, wie es ihnen möglich war, Salz aus Seewasser auszufällen, hofften sie auch, Gold aus Lösungen unedler Metalle ausfällen zu können. Blei war für Versuche dieser Art besonders beliebt, da es nicht nur preiswert, sondern auch in seinem Urzustand bereits von hoher Dichte war. Viele Alchemisten stellten die Theorie auf, daß das Geheimnis für diese Umwandlung in einem universellen Katalysator liegen müsse. Diesen Katalysator nannte man den "Stein der Weisen". Ihre chemischen Kenntnisse waren umfassend genug, um zu wissen, daß Katalysatoren beim Ablauf der Reaktion nicht vernichtet werden und man sie deshalb danach erneut einsetzen kann. Es ging sogar so weit, daß einige hofften, Materialien und Katalysatoren zu finden, die dazu geeignet waren, ein Elixier zusammenzubrauen, das ewiges Leben ermöglicht, oder zumindest eine Mixtur mit außergewöhnlichen Heilungseffekten.

Viele Alchemisten des Mittelalters waren Schausteller (bzw. Schaustellerinnen). Mit einfachen Reaktionen und Experimenten versuchten sie, ihr Publikum zu beeindrucken - bei dem es sich vorzugsweise um reiche Adlige handelte. Indem sie ihnen die Hoffnung auf eine Umwandlung in Aussicht stellten, erwarben sie zumindest zeitweilig bedeutsame Stellungen am Hof sowie einen ansehnlichen Lebensunterhalt. Auch wenn es nie tatsächlich zu einer Umwandlung in Gold kam, so verhalf ein spektakulärer Alchemist dem Hof eines Adligen doch zu erheblichem Ansehen. So unterstützte beispielsweise der Herzog von Burgund finanziell eine ganze Reihe von Alchemisten. Die erfolgreichsten Alchemisten zeichneten sich dadurch aus, daß sie enorme Ausstrahlung besaßen und unglaublich überzeugend wirkten.

Hinzu kam, daß Alchemisten sich sehr geheimnistuerisch gaben. Um die Materialien, die sie benutzten, die Experimente und die Ergebnisse zu dokumentieren, bedienten sie sich einer Kurzschrift, die aus einzigartigen und oftmals sehr individuellen "wissenschaftlichen" Symbolen bestand. Zweck dieser Codes und Chiffren war es, zu verhindern, daß ihr wertvolles Wissen von irgend jemandem gestohlen werden konnte. Natürlich war ein weiterer Nebeneffekt dieser Geheimsprache, daß niemand dazu in der Lage war, ihre Informationen zu überprüfen und sie in Frage zu stellen. Nicht zuletzt hob sie auch das Ansehen desjenigen beachtlich, der offensichtlich dazu in der Lage war, mit diesem geheimen, mystischen Wissen etwas anzufangen.

ALCHEMIE FÜR ABENTEURER: Den universellen Katalysator, den Stein der Weisen, gibt es in *Darklands* tatsächlich. Neulinge auf dem Gebiet der Alchemie verfügen über einen Stein, der nur beschränkte Eigenschaften besitzt und von geringer Qualität ist, doch durch entsprechende Anstrengungen kann er qualitativ verbessert werden. Dies wird gewöhnlich durch den Informationsaustausch mit anderen Alchemisten und Universitätsgelehrten erreicht. Währenddessen muß sich ein Alchemist, der in der Hierarchie höher aufsteigen will, bemühen, verschiedenartige Rohmaterialien und Formeln ausfindig zu machen.



Die beste Methode, in die Kunst der Alchemie einzusteigen, besteht darin, sich zu spezialisieren. Es ist bedeutend mehr wert, über lediglich einen einzigen Alchemisten zu verfügen, der wirklich etwas von seinem Fach versteht, als über vier, deren Fähigkeiten sich stark im Rahmen halten. Der eine fähige Alchemist kann die gesamte Truppe mit Mixturen versorgen - unabhängig davon, ob eine Gruppe sich in einer Unterkunft wie zum Beispiel Stadt- oder Dorfgasthäusern aufhält, oder ob sie irgendwo im Freien ein Zeltlager aufgeschlagen hat. Mit genügend Zeit und einer Portion Glück kann alles mögliche hergestellt werden, sofern jemand die nötigen Fähigkeiten besitzt, die Formel kennt und es sich leisten kann, sämtliche notwendigen Zutaten zu erwerben. Wenn man Pech hat, können die Ergebnisse allerdings auch zerstörerischer Natur sein. Beim Zusammenstellen Ihrer Figuren könnte es deshalb ratsam sein, ältere, erfahrenere Alchemisten einzusetzen, selbst wenn diese ansonsten mit entsprechend geringeren Eigenschaften ausgestattet sind.

Es besteht auch die Möglichkeit, eine bereits vorgefertigte Mixtur käuflich zu erwerben, die von anderen Alchemisten hergestellt wurde. Doch sind diese zum einen schwer zu finden und zum anderen auch recht kostspielig. Schließlich sind zeitweise alchemistisches Wissen und andere intellektuelle Fähigkeiten erforderlich, um mit anderen Alchemisten erfolgreich Handel treiben zu können.

Viele alchemistische Tränke sind innerhalb eines Kampfes von großem Nutzen. So können sie zum Beispiel Feinde angreifen, deren Fähigkeiten vermindern bzw. die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten einer Figur erheblich verbessern. Die "Lebensessenz", ein Heiltrunk, ist besonders hilfreich. Ist man feuerspeienden Drachen oder Dämonen ausgeliefert, so ist "Feuerwall" unerläßlich für jemanden, der nicht weiß, welcher Heilige in dieser Situation um Hilfe anzurufen ist.

Alchemistische Stoffe

Die Alchemie in DARKLANDS arbeitet mit neunzehn Grundsubstanzen sowie vier allgemeinen "Zusätzen" aus gewöhnlichen Stoffen. Diese sind nachstehend entsprechend der Seltenheit ihres Vorkommens aufgelistet (vom seltensten bis zum verbreitetsten). Gewieften Abenteurern wird es nicht entgehen, daß diese Stoffe selbst in großen Mengen extrem leicht zu tragen sind.

SUMPFGAS: Ein natürliches Gas, dessen Beimischung zu mittelalterlicher Zeit einen beißenden Geruch verbreitete. Dieses Gas zu bekommen und es zu lagern war deshalb besonders schwierig, weil es nahezu farblos ist. Es ist auch unter dem Namen Methan bekannt.

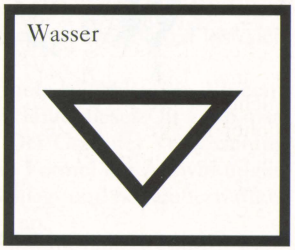
NAPHTHA: Dieses stark ätherische, brennbare Öl wurde ursprünglich von den Arabern brennbaren Körpern zugesetzt. Verschiedene Arten dieses Öls lassen sich aus Holz, Kohle und Petroleum destillieren.

MANGAN: Ein seltenes Erz, das mit einer hellen Flamme brennt, wenn man es entsprechend raffiniert, reinigt und erhitzt. Es ist auch unter der Bezeichnung Magnesium bekannt.

SCHWEFELARSENIK: Diese leuchtendgelbe Verbindung aus Schwefel und Arsen kann in großen Mengen auftreten und ist ein häufiges Nebenprodukt bei bedeutsamen alchemistischen Reaktionen. Es ist auch unter der Bezeichnung Arsentrisulfid bekannt.

WEISSER ZINNOBER: Dieses silber-weißliche Metall findet man normalerweise in Pulverform vor, da es extrem brüchig ist. Es ist außerdem hochgiftig, dennoch (in kleinen Mengen) als Bestandteil in bestimmten Arzneien äußerst nützlich. Auch bei der Herstellung von Glas wird es hin und wieder zugesetzt und dabei meist als Arsen bezeichnet.

ORIENTBOHNE: Dieses ursprünglich aus dem Osten kommende Material ist von rötlich-brauner Farbe. Es zeichnet sich durch einen starken, eigentümlichen Geschmack aus. Sein Verzehr hat einige einzigartige, aber zeitweise durchaus anregende Auswirkungen auf den Körper zur Folge. Zuweilen wird es auch als Kakao bezeichnet.



ZINKBLENDE: Dieses reine, spaltbare Erz kann je nach Situation, in der es verwendet wird, unterschiedlichste Ergebnisse hervorbringen. Es ist auch unter den Namen Sphalerit und Zinksulfid bekannt.

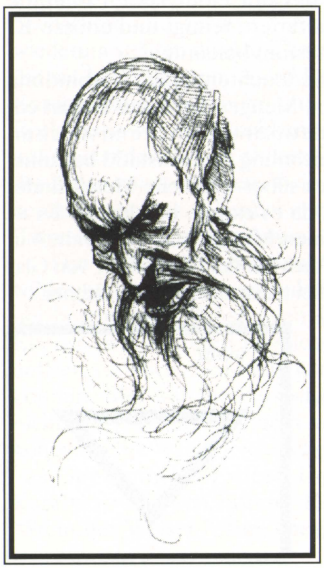
ANTIMONSÄURE: Dieses silber-weißliche Puder ist sehr spröde und enthält stets noch weitere Spurenelemente. Es ist resistent gegen bestimmte Chemikalien und läßt sich gut als verhärtendes Element einsetzen.

KÖNIGSWASSER: Mit dieser extrem starken und gefährlichen ätherischen Säure kann man praktisch alles - auch Menschen - in Nichts auflösen. Sie besteht aus einer Mischung aus Salpetersäure und Salzsäure.

GUMMI: Ein klebriges, unverwüstliches und starkes Material, das oftmals Pech oder Harz enthält. Die reineren Formen dieses Materials wurden meist aus dem Nahen Osten importiert.

MONDRAGORA: Eine natürliche Substanz mit vielen mystischen Eigenschaften, von der man annimmt, daß sie aus einer Pflanze gewonnen wird.

ALAUN: Ein äußerst ätzendes Pulver, das Färbemitteln und Backpulver beigesetzt bzw. in reiner Form dazu verwendet wird, Brechreiz herbeizuführen. Damals waren nur Italien und die Türkei als Länder bekannt, in denen dieses Pulver zu finden war. Es wird unter anderem als Ammoniumbisulfat, Kalium-Aluminiumsulfat und (fälschlicherweise) manchmal auch als Aluminiumsulfat bezeichnet.



KAMILLE: Eine Pflanze von angeblich seltenem Vorkommen, deren getrocknete Blätter gewisse Eigenschaften besitzen, die oft medizinischer Natur sind. Tatsächlich ist es relativ weitverbreitet, wird aber auch häufig verwechselt.

PECHBLENDE: Ein schwarzbraun schimmerndes Mineral. Fügt man es bestimmten Verfahren bei, so kann es ein leicht glänzendes Material hervorbringen. Es ist auch unter den Bezeichnungen Uraniumoxid und Radiumoxid bekannt.

ZINKEN: Ein weiß-bläulich schimmerndes Salz, welches Metalle, insbesondere Stahl, qualitativ verbessern kann. Außerdem besitzt es diverse medizinische Eigenschaften. Oftmals wird es auch als Zink bezeichnet.

NICKEL: Ein hartes, silber-weißliches Material, das in ein Metall umgeformt werden kann. Es ist jedoch von bedeutend größerem Nutzen, wenn es anderen Materialien, zum Beispiel Stahl, beigemischt wird, da es deren Festigkeit und Haltbarkeit erhöht.

SCHWEFEL: Dabei handelt es sich um blaßgelbe Kristalle, die beim Verbrennen eine blaue Flamme entstehen lassen und einen ekelhaften Geruch (wie den von faulen Eiern) verbreiten. Manchmal wird es mit Dämonen bzw. mit der Hölle in Verbindung gebracht. Es hat als Beimischung zu den verschiedenartigsten Verbindungen, unter anderem Schießpulver, einen nützlichen Effekt.

REINES GOLD: Ein dunkelgelbes, sehr weiches und schweres Metall, das als äußerst wertvoll angesehen wird. Aus weniger reinem Gold werden Stangen und kleine, dünne Münzen in runder Form angefertigt, die als Zahlungsmittel verwendet werden.

MELANCHOLISCHER ZUSATZ: Eine Vielfalt von Pflanzen, die man für alchemistische Zwecke als nützlich erachtet, wie zum Beispiel Röhrenpilze, Tollkirsche, Kampfer, Schierling, Stechpalme, Nachtschatten, Dornapfel, Bilsenkraut, Terpentin usw.

SANGUINISCHER ZUSATZ: Eine Vielzahl von Materialien tierischen Ursprungs, wie zum Beispiel das Auge des Wassermolches, Krötenzungen, Fledermauskrallen, das zu Pulver zerstäubte Horn eines Einhorns usw.

CHOLERISCHER ZUSATZ: Eine Vielfalt von Säuren und anderen nützlichen Flüssigkeiten, unter anderem Schwefelsäure, Römisches Sulfat, Alkohol und destilliertes Wasser.

PHLEGMATISCHER ZUSATZ: Eine Vielzahl weitverbreiteter Mineralien wie Kupfer, Blei, Kalk (Kalziumoxid), Quecksilber und Kohle.

Alchemistische Formeln

Insgesamt existieren 66 verschiedene alchemistische Formeln, die in 22 Gruppen eingeteilt werden. Jede Formelgruppe umfaßt drei Varianten, wobei jede Variante nach ihrer ursprünglichen Quelle benannt ist. Leichtere Formeln sind mit niedrigeren magischen Zahlen belegt und produzieren auch lediglich eine Mixtur von geringerer Qualität. Die drei Varianten sind in ihrer Reihenfolge von der am leichtesten bis zu der am schwersten herstellbaren Formel nachstehend aufgelistet. Diese Rangordnung entspricht gleichzeitig einem entsprechenden Ansteigen der Qualität.

Die Formeln zeichnen sich außerdem durch unterschiedliche Gefahrenstufen aus. Diese sind jedoch nur dann von Bedeutung, wenn Sie Ihre eigenen Mixturen zusammenbrauen. Mißlingt die Herstellung einer bestimmten Mischung, so entscheidet die Gefahrenstufe (und in gewissem Maße auch das Glück) über das Ausmaß der Katastrophe. Stellt sich ein Alchemist ungeschickt an und

hat er dazu noch Pech, so kann es passieren, daß er sich selbst mitsamt dem Rest der Gruppe in die Luft jagt!

BRECHREIZ: (Brchrz) Formeln von al-Razi, Gerard von Cremona und Petrus Bonus. Dieser Trank verursacht einen übelerregenden Gestank, der Kampffähigkeit, Wahrnehmung sowie allgemeine Fähigkeiten eines jeden beeinflußt, der sich im Wirkungsbereich der Wolke befindet. Je näher man sich an der Quelle des Trankes befindet, umso stärker ist die Beeinträchtigung. Die Wirkung hält je nach Qualität 5 bis 15 Sekunden lang an.

AUGENFEUER: (Agnfr) Formeln von Solomon, Galen und Nicolas Flammel. Kommt eine Figur unmittelbar mit diesem Trank in Berührung, so erblindet sie, wird unbeweglich und in erheblichem Maße behindert. Diejenigen, die sich in der Nähe aufhalten, werden in ihrer Sehfähigkeit ebenfalls beeinträchtigt, erblinden jedoch nicht vollständig. Die Wirkung erstreckt sich je nach Qualität über einen Zeitraum von 8 bis 25 Sekunden.

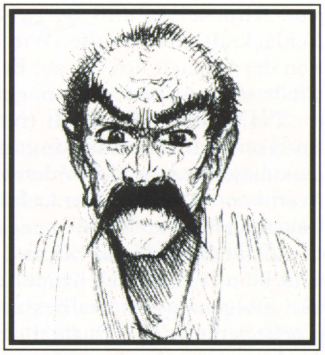
SONNENBLITZ: (Sblitz) Formeln aus Afrika, sowie von Raimundus Lullus und Bruder Elias. Dieser Trank entlädt sich in Form einer Lichtexplosion, die jeden, der sich in seiner Nähe befindet, blendet, so daß er sich nur noch gegen Angriffe verteidigen kann. Derjenige, der den Trank einsetzt, muß seine Freunde selbstverständlich vorher warnen, damit diese nicht ebenfalls erblinden. Die Wirkung hält je nach Qualität 12 bis 25 Sekunden lang an.

SCHWARZRAUCH: (Schwrzr) Formeln aus dem Orient, sowie von Rufinus von Genua und Michael Scot. Dieser Trank läßt langsam eine große, schwarze Rauchwolke entstehen. Diese "Rauchwand" erweist sich in vielen Situationen als äußerst nützlich. Im Kampf kann man diesen Trank jedoch nicht einsetzen, da zu viel Zeit vergeht, bis die Wand tatsächlich ausgebildet ist.

STEINTEER: (Stnteer) Formeln von Sina, Albertus Magnus und Robert de Ketene. Sie bilden eine Pfütze klebrigen Schlamms, der jeden aufhält, der sich darüber hinweg bewegen will. Der Grad der Beeinträchtigung hängt von der Qualität des Trankes ab. Nach ungefähr vier Minuten erhärtet sich die Pfütze, und der Weg wird wieder begehbar.

JUCKPULVER: (Jckplvr) Formeln von al-Razi, Nicolas Flammel und Richard Anglicus. Bei Anwendung dieser Formeln entsteht eine Wolke von Juckpulver, die einen fürchterlichen Juckreiz auslöst. Je stabiler die Rüstung einer Figur ist (sowohl an den lebenswichtigen Organen als auch an den Gliedmaßen), umso mehr werden seine Fähigkeiten herabgesetzt. Die Wirkung dauert je nach Qualität zwischen 20 und 60 Sekunden an.

DONNERSCHLAG: (Dnrschlg) Formeln von al-Tamimi, Maimonides und Arnald von Villanova. Es handelt sich hierbei um eine Flasche, die beim Aufprall eine mächtige Explosion zur Folge hat. Das Ausmaß des Schadens, das dabei verursacht wird, hängt von der Qualität des Trankes ab, wobei die Schlagkraft im Zentrum der Explosion natürlich am stärksten ist und mit zunehmender Entfernung davon entsprechend abnimmt. Die Explosion ist so stark, daß sie auch Rüstungen zu beschädigen vermag (und damit deren Qualität vermindert).



ÄTZWASSER: (Ätzwssr) Formeln von Solomon, Alfred von Sareshel und Gerard von Cremona. Diese ölige, ätzende Flüssigkeit zerfrißt das Metall einer Rüstung an sämtlichen Stellen, mit denen sie in Berührung kommt. Die Qualität der Rüstung leidet darunter erheblich. Ist die Rüstung zerfressen, so dringt die Säure weiter durch und verletzt den Körper desjenigen, der sie trägt. Die Qualitätseinbuße einer zerstörten Rüstung liegt je nach Zusammensetzung des Trankes und je nachdem, ob man Glück oder Pech hat, zwischen 3 und 15.

ARABERFEUER: (Afeuer) Formeln nach Geber, Zadith und Hugh. Ähnlich wie Griechisches Feuer explodiert diese Substanz in einen Regen aus Tropfen brennender Flüssigkeit. Das Schadensausmaß variiert je nach Abstand von der Quelle des Ausbruchs. Eine Rüstung bietet keinen Schutz gegen diese Waffe. Es ist vielmehr so, daß sie durch die Flammen versengt und somit in ihrer Qualität gemindert wird. Dies gilt sogar für Metallrüstungen, da die Gurte durchbrennen und die beweglichen Teile durchlöchert werden bzw. aus der Form geraten. Die Qualität der Substanz, wie auch der Glücksfaktor, beeinflussen das Schadensausmaß.

TODESATEM: (Tdsatem) Formeln von der Smaragdinischen Tafel, von al-Kindi und Simon Cordo. Dieses Gas explodiert und bildet dabei eine giftige Wolke, die jeden, der sich in der Nähe des Ausbruchsherdes befindet, verletzt oder gar tötet. Rüstungen bieten dagegen keinen Schutz. Von der Qualität des Gases sowie vom Glück hängt es ab, wieviel Schaden angerichtet wird. Der Nebel löst sich unmittelbar danach wieder auf.

TODESKLINGE: (Tdsklng) Formeln von Hayyan, Vincent von Beauvis und Roger von Hereford. Mit Hilfe dieses Öls kann man die Schlagkraft einer Waffe zu erhöhen. Der Grad der Verbesserung ist abhängig von der Qualität des Öls. Die Formel hat Auswirkungen auf Waffen aller Art mit Ausnahme von Schlag- und Schleuderwaffen. Die Wirkung hält ungefähr einen Tag lang an.

GRANITKLINGE: (Grntklng) Formeln von al-Majriti, John

von Rupescissa und Petrus Bonus. Dieses Öl verbessert die Schlagkraft einer Waffe. Wie stark diese Verbesserung ist, hängt von der Qualität des Öls ab. Er wirkt sich jedoch nur auf Hieb- und Stoßwaffen aus, und zwar ungefähr für die Dauer eines Tages.

NIMMERBRUCH: (Nmmrbrch) Formeln von ibn Rushd, Jildaki und Albertus Magnus. Dieses Öl verbessert, je nach Zusammensetzung, die Widerstandskraft einer Waffe bis hin zu einem Wert von 99. Dies gilt jedoch lediglich für Schlag-, Schleuder- und Handfeuerwaffen. Die Wirkung erstreckt sich über einen Tag.

ZIELSICHER: (Zielsr) Formeln von ibn Umail, al-Bitruji und John Dausten. Es handelt sich um ein Öl für Schußwaffen, das die Zielgenauigkeit verbessert und somit die Aussicht auf einen Treffer erhöht. Die Qualität des Öls entscheidet über den Grad der Verbesserung, die ungefähr einen Tag lang anhält.

GRANITRÜSTUNG: (Grntrstng) Formeln von ibn Yazid, Bruder Elias und Leonard von Maurperg. Dieses Öl verstärkt Rüstungen und macht sie damit widerstandsfähiger (sowohl an den lebenswichtigen Organen als auch an den Gliedmaßen). Es erfolgt eine Verstärkung um eine oder zwei Stufen, während die Qualität sich um 20 bis 30 Punkte erhöht. Die Wirkung hält einen Tag lang an.

SEELENBLICK: (Slnblck) Formeln von Arfa Ras, Rufinus von Genua und Leonard von Maurperg. Es handelt sich dabei um einen Trank, der die Wahrnehmung verstärkt. Der Grad der Verbesserung (10 bis 30) variiert je nach Qualität des Trankes und je nach Glück. Sie hält einen Tag lang an.

KRAFTWASSER: (Krftwssr) Formeln von Sina, Michael Scot und John von Rupescissa. Kraftwasser ist ein Heiltrank, der das Durchhaltevermögen wiederherstellt. Das Ausmaß (7-16) ist abhängig von Qualität einerseits und Glück andererseits. Die Dauer der Wirkung umfaßt in etwa einen Tag.

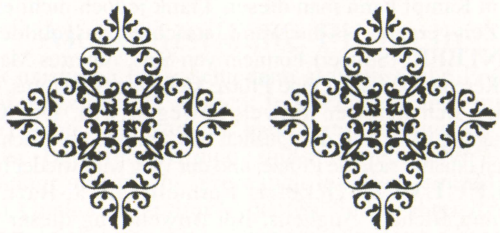
EISENARM: (Esnarm) Formeln von Jabir, Robert de Ketene und Hugh. Dieser Trank erhöht die Stärke einer Person über das übliche Maß hinaus, und zwar zwischen 7 und 16 je nach Qualität und Glück. Man kann von der Wirkung ungefähr einen Tag lang zehren. Selbst wenn ein Krieger verwundet ist, wird er dennoch nicht an Erschöpfung sterben, sobald die Wirkung des Trankes nachgelassen hat.

SAUSEWIND: (Sswind) Formeln von Hayyan, John Dausten und Richard Anglicus. Es handelt sich hierbei um einen Trank, der die Behendigkeit über das übliche Maß hinaus erhöht. Der Grad dieser Erhöhung (zwischen 7 und 18) hängt vom Glück sowie von der Qualität des Trankes ab. Die Wirkung erstreckt sich über einen Tag, doch selbst wenn sie nachgelassen hat, wird die Behendigkeit nicht unter den Wert 1 fallen.

LEBENSESSENZ: (Lbnsess) Formeln von Galen, Michael Scot und Avicenna. Lebensessenz ist ein Heiltrank, der insbesondere die Ausdauer, aber auch die Stärke, wiederherstellt. Der Grad der Wirkung hängt von der Zusammensetzung des Trankes ab. Die Wiederherstellung ist endgültig, d.h. sie ist nicht bloß vorübergehender Natur (insofern wirkt der Trank als "Heilmittel").

FEUERWALL: (Frwall) Formeln von Jabir, Maimonides und Raimundus Lullus. Dieser Trank erhöht die Widerstandsfähigkeit von Rüstungen gegen Feuerzauber für die Dauer eines Tages. Diese Formel ist beim Bekämpfen von Drachen und Dämonen, die Feuerwaffen einsetzen, praktisch unverzichtbar.

TRANSFORMATION: (Transf) Formeln von Morienus, Avicenna und Nicolas von Autrecourt. Mit Hilfe dieser Lösung kann man Gold reinigen. Zuweilen hat es auch den Anschein, als könne man damit wertloses Metall in Goldflorine verwandeln. Jedoch wird dazu bereits eine gewisse Menge an Gold als Ausgangsbasis, sozusagen als "Saatgut" benötigt. Im allgemeinen übersteigen die Kosten zur Beschaffung dieses Ausgangsmaterials den Wert des Endproduktes.



Die Universelle Kirche

Die Universelle (Katholische) Kirche in *Darklands* beruht auf der historischen Kirche, so wie sie im 15. Jahrhundert tatsächlich existiert hat. Die Glaubensrichtungen, die hier dargestellt werden, sind den Menschen des damaligen Zeitalters angepaßt. Natürlich sind die Kirche und der Glaube in diesem Spiel mit der modernen Katholischen Kirche in keinster Weise zu vergleichen. Gegen Ende des 16. und zu Beginn des 17. Jahrhunderts hat das Bild der Kirche sich entschieden gewandelt. Im Zuge der Gegenreformation fand eine "Säuberung" statt, während der zahlreiche Übel beseitigt und viele wichtige Institutionen neu eingerichtet wurden. Hinzu kommt, daß der Mensch in unserer modernen Zeit die Rolle, die Religion in seinem Leben spielt, anders definiert als der Mensch des Mittelalters.

In der Tat war es so, daß sogar im 15. Jahrhundert viele Leute die Kirche als dekadent bzw. als aus den Fugen geraten ansahen. Bereits im Jahre 1409 kämpften drei Päpste um die kirchliche Macht (Benedikt XIII in Avignon, Gregor XII in Rom und Alexander V in Pisa). In einer Reihe von Räten, die daraufhin abgehalten wurden, entwirrte man dieses Chaos, doch war der übriggebliebene "eine" Papst sehr arm, und seine Stadt (Rom) wurde von Eindringlingen verschiedenster Art bedroht. Die Folge dieser Entwicklung war, daß der Papst gegen Ende des 15. Jahrhunderts eher den Anschein eines weltlichen Fürsten als eines theologischen Führers hatte. So wurde zum Beispiel im Jahre 1492 Rodrigo Borgia zum Papst Alexander XI. Der schlechte Ruf seines Sohnes Cesare und seiner Tochter Lucretia Borgia (der Kinder seiner Geliebten) hat sich bis zum heutigen Tag erhalten.

Neben den verarmten Päpsten hatte die Kirche unter vielen weiteren üblen Machenschaften zu leiden. Simonie (der Verkauf von Kirchentiteln, zumeist an Adlige) war gang und gäbe. Männern, die das Amt eines Priesters, Abtes, Bischofs oder Erzbischofs käuflich erwarben, war es außerdem möglich, mehrere Ämter gleichzeitig innezuhaben, obwohl sie weit außerhalb ihres Amtsbereiches wohnten! Ihre täglichen Angelegenheiten ließen sie von habgierigen Untergebenen regeln, von denen erwartet wurde, daß sie aus dem Handel genügend Geschenke und Zahlungen herausschlugen, um den Verkauf des Titels zu einem guten Geschäft zu machen!

Trotz des bestehenden Zölibates hatten sämtliche Geistliche Geliebte, angefangen vom einfachen Landpriester bis hin zum Papst. Exkommunikationen wurden je nach politischer Lage ausgesprochen und wieder aufgehoben. Auch die "Lossprechung" von Sünden ließ sich käuflich erwerben - sofern man bereit war, genügend Geld zu investieren. Priester in kleinen Dörfern und Weilern, die das untere Ende der Hierarchie bildeten, waren oftmals ebenso arm wie die Bauern. Sie beherrschten die lateinische Sprache nicht und waren demzufolge unfähig, die Messe korrekt zu lesen. In vielen Fällen waren sie auch ihrem Adligen (d.h. dem "wichtigsten Mann" in dieser Gegend) absolut untergeben.

Viele kirchliche Zeremonien und Glaubensweisen waren von Aberglauben und Unwissenheit beherrscht. Es war ein dermaßen reger Handel mit Reliquien im Gange, daß ein Geistlicher spaßeshalber äußerte, daß genügend Stücke, die angeblich von dem "Wahren Kreuz" stammten, im Umlauf waren, um daraus einen Wald zu machen. Er bekam daraufhin zur Antwort, daß gerade darin ein weiteres heiliges Wunder bestünde!

Die Vermischung von altruistischen theologischen Lehren und der dekadenten Realität zeigte sich in einer ähnlichen Dualität auch unter den Kirchgängern, sprich der einfachen Landbevölkerung. Doch auch wenn den Geistlichen zuweilen Mißtrauen entgegengebracht wurde, zweifelte letztendlich niemand die Existenz Gottes an, ebensowenig wie "Seine" Befähigung dazu, Belohnungen zu erteilen oder Strafen aufzuerlegen, sei es nun im Diesseits oder im Leben nach dem Tod. Fast jeder glaubte an Wunder und an die Hilfe Gottes. Die Vorstellung, daß Heilige als eine Art Vermittler zwischen dem gewöhnlichen Kirchgänger und Gott fungierten, war leicht verständlich, besonders wenn es sich um einen Heiligen handelte, der einem in gewissen Situationen "nützlich" sein konnte. Ebenso erwartete man von heiligen Reliquien eine ganz bestimmte Art von Hilfe.

Ein praktisch denkender Mensch konnte in all diesen Bräuchen durchaus einen Wert für sich entdecken. So betete ein Bergarbeiter zu St. Barbara, während ein Bogenmacher sich höchstwahrscheinlich an St. Sebastian wandte. Nach einem Gebet an den "richtigen" Heiligen wartete jeder vertrauensvoll auf eine kleine Unterstützung in seinen jeweiligen Bemühungen. Selbst Zweifler behielten das Beten bei, wenn auch nur, um sich dadurch in Sicherheit wiegen zu können. Auf ähnlichen Gründen beruhte die allgemeine Furcht vor Geistlichen, angefangen bei Mönchen bis

hin zu Prälaten: ihnen war es möglich, unter Umständen göttliche Hilfe für sich selbst in Anspruch zu nehmen bzw. das Mißfallen der Götter auf ihre Feinde zu lenken. In vielen Situationen reichte diese unausgesprochene Drohung zur Einschüchterung bereits aus.

Klöster stellten in diesem Zeitalter eine bedeutende kirchliche Institution dar. Viele von ihnen stammen noch aus dem Finsteren Mittelalter. Die dort lebenden Mönche und Nonnen zogen sich im Normalfall aus allen weltlichen Angelegenheiten zurück und widmeten Gott ihre ungeteilte Aufmerksamkeit. Zu den finstersten Zeiten waren es die Mönche, durch die das Wissen über religiöse Praktiken aufrechterhalten wurde. Doch wurden gerade in dieser Zeit viele Klöster korrupt. Einige trieben blühenden Handel mit Ländereien und bildeten die Konkurrenz für Zünfte und Kaufleute. Andere wiederum stellten bedeutende politische Einrichtungen dar, wie zum Beispiel die Abtei von Fulda, ein in sich abgeschlossenes kleines Fürstentum.

Bettelmönche (z.B. die Franziskaner) gab es erstmals im Mittelalter. Ursprünglich waren dies reisende Prediger und Pilger oder ganz allgemein Männer, die von Almosen lebten und allen Notleidenden halfen und somit versuchten, den Jüngern Jesu nachzueifern. Bereits im 15. Jahrhundert jedoch waren einige Bettelmönche leider nichts anderes als Rüpel oder faule Bettler, die sich als Parasiten durchs Leben schlugen. Andere betätigten sich als charismatische Schwindler, die große Reden schwangen und sich Schenkungen für frei erfundene Zwecke erbettelten.

Im 15. Jahrhundert erlebte die "alte" mittelalterliche Kirche ihre letzten und zugleich schlimmsten Jahre. Im Jahre 1517 stellte Martin Luther seine berühmten 95 Thesen auf und löste damit die protestantische Reformation aus, welche ihrerseits den Anlaß zur Katholischen Gegenreformation bot. Dieses "Doppelereignis" hatte die Ablösung der althergebrachten Kirche durch die moderne Katholische Kirche zur Folge, die sich durch eine klar geregelte Struktur auszeichnet, und in der die Nächstenliebe eine weitaus größere Rolle spielt.

DIE MORAL IN DARKLANDS: Die Ethik und Moral des Mittelalters unterschieden sich teilweise deutlich von denen der heutigen Zeit. Gewalt gehörte zum täglichen Leben. Allgemeinhin wurde das reine Phänomen des Kämpfens nicht als Untugend angesehen. Es kam vielmehr darauf an, welche Ziele man damit verfolgte. Waren diese tugendhaft, so wurde Kämpfen als notwendig erachtet; waren sie belanglos oder gar bösartig, so galt der Kampf als verrucht. Natürlich wußten die Leute der damaligen Zeit dennoch den Frieden zu schätzen. Lange anhaltende Kämpfe sah man ebenfalls als unmoralisch an.

Direkte Angriffe gegen die Kirche oder gegen Geistliche wurden als unrecht angesehen. Dasselbe galt für ketzerische Praktiken (wie z.B. Teufelsanbetung). Unabhängig von der Situation oder etwaigen mildernden Umständen wurde es stets als schändlich angesehen, schwache Geistliche anzugreifen, die nicht in der Lage waren, sich selbst zu verteidigen. Auch grundlose Angriffe auf alte, gebrechliche Menschen, die unfähig waren, sich zu verteidigen, wurden geschmäht. Doch wenn ein Papst oder Bischof mit einem Schwert angriff, konnte man sich sehr wohl zur Wehr setzen, ohne dabei seine Seele aufs Spiel zu setzen.

Die Heiligen im Mittelalter

Im mittelalterlichen Europa spielten Heilige im Rahmen der Katholischen Kirche eine äußerst wichtige Rolle. Es gab zahlreiche Kulte verschiedenster Art. Solche, die eine recht simple Vorstellung von ihrer Religion im Kopf hatten, betrachteten Heilige lediglich als eine Art Halbgötter, zu denen man eben betete, wenn man ein bestimmtes Ziel erreichen wollte. Natürlich besaßen einige Kirchen, Kathedralen und Klöster eine umfassendere Vorstellung über Heilige im allgemeinen und ihre eigenen Schutzpatrone im besonderen. Auch in ihren Messen und Zeremonien bemühten sie sich, eine mystische, ehrfurchtgebietende Atmosphäre zu schaffen, die das Geschehen von Wundern suggerieren sollte.

Bis zum Jahre 1638 erfolgte die Heiligsprechung nach keiner bestimmten Methode. Im 16. Jahrhundert gab es zum einen die Heiligen, die der Papst als würdig ansah, an ihrem jeweiligen Namenstag geehrt zu werden, und daneben noch solche, die in dieser Gegend allgemein anerkannt waren. Es kam vor, daß einige Heilige in bestimmten Gegenden ganz besonders beliebt, in anderen dagegen nahezu unbekannt waren. Ein Leben reichte nicht aus, sich über alle Heiligen kundig zu machen, was zusätzlich durch die Tatsache erschwert wurde, daß ständig neue Namen von Personen hinzukamen, die plötzlich als Heilige bejubelt wurden.

Viele der Heiligen in *Darklands* entsprechen denjenigen, die im Mittelalter

verehrt wurden. Viele von ihnen sind nicht im päpstlichen Kalender aufgeführt und werden heutzutage offiziell nicht mehr verehrt. So war zum Beispiel Barbara eine sehr beliebte Heilige im Mittelalter, eine der "vierzehn heiligen Helfer" sowie die Schutzpatronin der Bergarbeiter. Im späteren Mittelalter ernannten die Artilleristen sie zu ihrer Schutzpatronin, während sie dann zu Beginn des modernen Zeitalters die Schutzheilige von Architekten und Bauherren wurde. Heutzutage bezweifeln die meisten Gelehrten, daß sie je wirklich gelebt hat, und ihr Name wurde im Jahre 1969 aus dem Vatikanischen Kalender gestrichen.

HEILIGE UND ABENTEUER: Betet man zu Heiligen, so sind die "Fähigkeiten" bezüglich Tugend und religiöser Ausbildung von unschätzbarem Wert. Jeder Heilige setzt ein bestimmtes Maß an Tugend voraus. Dies bedeutet: Je mehr Tugend Sie besitzen, umso mehr Heilige sind verfügbar, an die Sie ein Gebet richten können. Übersteigt Ihre Tugend den für den entsprechenden Heiligen benötigten Wert, so erhöht dieser Überschuß Ihre Aussicht auf Erfolg.

Die Tatsache, daß ein hohes Maß an Tugend erstrebenswert ist, und daß es erforderlich ist, eine/n Heilige/n zu kennen, bevor man zu ihm/ihr beten kann, läßt vermuten, daß eine Gruppe jeweils nur einen "Spezialisten für religiöse Angelegenheiten" besitzt.

Jedoch kann die Göttliche Gunst (GG) für jedes einzelne Gebet unter Umständen sehr viele Punkte kosten, so daß die GG einer Figur oftmals nach einem, zwei oder drei Anrufen aufgebraucht ist. Von daher kann es nützlich sein, Informationen über Heilige in der gesamten Gruppe zu verbreiten, damit alle Gruppenmitglieder bei Bedarf in der Lage sind, Heilige anzurufen, und nicht nur ein oder zwei Mitglieder.

Neue GG läßt sich am leichtesten dadurch erwerben, daß man seine Zeit mit Beten verbringt (während man in einem Lager oder in einer Herberge "verweilt") oder Kirchen bzw. Kathedralen aufsucht, um eine Beichte abzulegen oder an der Messe teilzunehmen. Um ein hohes Maß an GG in möglichst kurzer Zeit zu erwerben, sind großzügige Schenkungen an Kirchen oder Kathedralen besonders gut geeignet. Wie schnell eine Figur neue GG erwirbt, hängt von ihrer religiösen Ausbildung ab.

Die einfachste Möglichkeit, sich über "neue" Heilige" kundig zu machen, besteht darin, Klöster und Universitäten im ganzen Land zu bereisen. Es versteht sich von selbst, daß Latein- sowie Lese- und Schreibkenntnisse von entscheidender Bedeutung sind, um sich Informationen über Heilige zu verschaffen. Eine gute religiöse Ausbildung kann außerdem auch nie schaden!

Die Heiligen in Darklands

Es ist recht unwahrscheinlich, daß es einer Gruppe gelingt, sämtliche in *Darklands* auftretenden Heiligen kennenzulernen. Die enorme Fläche, über die sich Deutschland erstreckte, sowie ein gewisses Maß an Willkür lassen vermuten, daß zumindest einige Heilige wohl unentdeckt bleiben werden.

Die Hilfeleistungen, die die einzelnen Heiligen anbieten, sind nachstehend in einem Gesamtüberblick aufgeführt. Ebenfalls angegeben ist das minimale Maß an Tugend, das die Inanspruchnahme ihrer Hilfe erfordert, und der Tag, an dem dem jeweiligen Heiligen feierlich gehuldigt wird. Die letztendlich erteilte Unterstützung kann je nach Situation variieren. Verbesserungen bezüglich Stärke und Ausdauer können entweder in der Aufwertung verlorener Punkte oder in einer tatsächlichen Erhöhung des aktuellen Standes bestehen. "Waffen" steht für eine Verbesserung des Geschicks im Umgang mit sämtlichen Waffen. "Translation" ist ein Begriff aus der Theologie, der "Fliegen" bedeutet (sich ohne sichtbare Hilfe durch die Lüfte schwingen). Auf Seite 93 finden Sie die Erläuterungen zu den Abkürzungen.

Wenn keine gesonderte Information darüber erteilt wird, kann man davon ausgehen, daß die von dem Heiligen erteilte Hilfe einen Tag lang anhält.

AGATHA (Tug 24) 5. Feb.; Chr, Asd (gilt verstärkt für weibliche Figuren).

ÄGIDIUS (Tug 45) 1. Sep.; Stär, Asd, Schgw, Stdt, Wald; Gruppe büßt für seine Dienste eine Zeitlang an Behendigkeit und Waffenfertigkeit ein; stellt in Zeiten der Not Geld zur Verfügung.

ÄGIDIUS VON PORTUGAL (Tug 64) 4. Mai; Int, Whr, Fngf, Alch (in bedeutendem Ausmaß); der Bittsteller verliert jedoch -1 an Tug und erleidet eine Verletzung, mit der er 1 Punkt an Stär einbüßt.

AGNES (Tug 19) 21. Jan.; verbessert Ruf vor Ort, Chr.

AIDAN (Tug 23) 31. Jan.; Wald; hilft im Umgang mit Tieren.

ALBERT DER GROSSE (Tug 39) 15. Nov.; Int, Whr, Lat, L&S, Alch.

ALEXIUS (Tug 28) 17. Jul.; verbessert Ruf vor Ort, Chr, läßt den Ärmsten zu Zeiten der Not Geld zukommen.

ALKUIN (Tug 44) 19. Mai.; Int, Lat, L&S.

ANDREAS (Tug 14) 30. Nov.; Asd, Chr, verbessert Ruf vor Ort in Schottland und Rußland.

ANDREAS DER TRIBUN (Tug 37) 19. Aug.; fast alle Waffen.

ANTONIUS (Tug 35) 17. Jan.; Chr, Spgw, Lat, L&S, Stär, Asd; vermag Dämonen zu vertreiben.

ANTONIUS VON PADUA (Tug 59) 13. Jun.; Stär, Whr, Chr, Schla, Spgw, Lat.

APOLLINARIS (Tug 78) 8. Jan.; Stär, Asd, schlägt oftmals Feinde in die Flucht.
ARNULF (Tug 18) 18. Jul.; Stär, Whr, Waffen, Lat, L&S, Stdt, Reit.
BARBARA (Tug) 4. Dez.; Schß, Fngf; bewahrt zuweilen vor dem Tod.
BATHILDIS (Tug 21) 30. Jan.; Int, Whr.
BONIFATIUS (Tug 25) 5. Jun.; Chr, Waffen, Spgw.
CÄCILIA (Tug 41) 22. Nov.; Chr, verbessert Ruf vor Ort; vermag vor dem Ersticken oder Ertrinken zu retten.
CEOLWULF (Tug 23) 15. Jan.; Stär, Int, Whr, Waffen, Lat.
CHARITY (Tug 40) 1. Aug.; Asd; vermag die Feuerbeständigkeit einer Gruppe und die allgemeine Qualität der Rüstung einer Figur entscheidend zu verbessern.
CHRISTINA DIE ERSTAUNLICHE (Tug 54) 24.Jul.; Beh, Chr, vermag zuweilen eine Gruppe in die Lüfte zu heben, um sie in Sicherheit zu bringen.
CHRISTOPHORUS (Tug 31) 25. Jul.; Stär, Asd, Bogn, Stdt, Wald, Reit; vermag eine Woche lang die Reisegeschwindigkeit zu erhöhen.
COLUMBA (Tug 36) 9. Jun.; Stär, Asd, Chr, Hieb, Schla, Schle, Stoß; zeitweiliger Wahrnehmungsverlust.
CRISPINUS (Tug 28) 25 Okt.; verbessert die Qualität aller Rüstungen, die nicht aus Metall bestehen, bzw. verringert die der Rüstungen der Feinde.
CYPRIANUS (Tug 54) 26. Sep.; vermag satanische Magie zunichte zu machen.
DAMIAN (Tug 30) 26. Sep.; Stär, Asd, vermittelt Kenntnisse über St. Cosmas.
DAVID (Tug 30) 24. Mai.; Chr, Int, Whr, Waffen, Reit.
DERFEL GADARN (Tug 57) 5. Apr.; Stär, Asd, Waffen.
DEVOTA (Tug 26) 17. Jan.; Stär, Asd, Chr, verbessert den Ruf vor Ort in Korsika und Monaco; hilft der Gruppe, Folterungen auszuhalten oder zu vermeiden.
DIONYSIUS (Tug 38) 9. Okt.; Stär, Asd, Chr, Spgw; verbessert den Ruf in ganz Frankreich und in Paris im besonderen.
DISMAS (Tug 53) 25. Mär.; Beh, Stdt, Wald, Fngf, Schgw (der gesamten Gruppe); hilft Dieben und verurteilten Verbrechern; vermag auch bei Gefängnisausbrüchen behilflich zu sein.
DOMINIKUS (Tug 29) 8. Aug.; Int, Spgw, Lat, L&S; vermag im Umgang mit Dominikanern und Inquisitoren behilflich zu sein.
DOROTHEA VON MONTAU (Tug 52) 30. Okt.; Chr, Whr, Heil; verbessert den Ruf in Preußen; hat ein Gespür für das Böse; stellt zu Zeiten der Not ein wundersames Schwert zur Verteidigung zur Verfügung.
DROGO (Tug 59) 16. Apr.; Whr, Heil, Wald; erhöht eine Woche lang die Reisegeschwindigkeit.
DUNSTAN (Tug 45) 19. Mai; Whr, Waffengeschick, Stdt, Fngf, Alch; vermag die Qualität der eigenen Rüstungen zu verbessern und die der Gegner zu verschlechtern.
DYMPHNA (Tug 21) 15. Mai; Beh, Schgw, Heil, Asd; schlägt zuweilen satanische Feinde in die Flucht.
EDUARD DER BEKENNER (Tug 5) 13. Okt.; Asd, Int, Whr, Waffengeschick, Reit; wenn die Tugend eines Gruppenmitgliedes unter 20 liegt, so erhöht er diese - allerdings auf Kosten des Reichtums der Gruppe.
ELIGIUS (Tug 29) 1. Dez.; Fngf, Alch; verbessert die Qualität bestimmter Waffen.
EMYDIUS (Tug 31) 9. Aug., Chr, Spgw; vermag heidnische oder satanische Stätten zu zerstören.
ENGELBERT (Tug 40) 7. Nov.; Chr, Wald, Reit, Spgw; macht es möglich, auf Flüssen zu reisen, als ob sie Land wären.
ERASMUS (Tug 32) 2. Jun.; Beh, Whr; erhöht die Widerstandskraft der Gruppe gegen Blitze und Feuer; steht zuweilen beim Handel mit Seeleuten hilfreich zur Seite.
ERICH (Tug 42) 18. Mai; Stär, Chr, Waffen, Spgw, Reit; verbessert den Ruf vor Ort in Schweden; bringt Adlige (besonders bösartige) dazu, Informationen preiszugeben.
EUSTACHIUS (Tug 41) 20. Sep.; verbessert alle Waffenfertigkeiten (außer Schla, Schle), Wald, Reit; beschleunigt eine Woche lang das Reisen durch Wälder.
FELIX VON NOLA (Tug 37) 14. Jan.; Beh, Schgw, Wald; vermag einem Gefangenen einmal dazu zu verhelfen, auf wundersame Weise aus dem Gefängnis auszubrechen.
FINBAR (Tug 17) 25. Sep.; Whr, Chr, Lat.
FINNIAN (Tug 24) 10. Sep.; Chr, Beh, Stdt, Spgw, L&S, verhilft dazu, auf dem Wasser zu reisen, als ob es Land wäre.
FLORIAN (Tug 17) 4. Mai, Waffenfertigkeiten, Reit, verbessert den Ruf vor Ort in Polen und Österreich; verhilft dazu, auf dem Wasser zu reisen, als ob es Land wäre.
FRANZ VON ASSISI (Tug 10) 1. Okt.; Asd, Chr, Spgw, Tug; für jegliche Inanspruchnahme seiner Dienste muß die Gruppe Geld bezahlen.
GABRIEL (Tug 56) 29. Sep.; Int, Whr; vermag Feinde während eines Kampfes in die Flucht zu schlagen; hat zuweilen Einblick in die Gedanken oder das Herz einer Figur.
GENOVEVA (Tug 73) 3. Jan.; Stär, Asd, vermag erste Angriffe bzw. weitere Kämpfe zu verhindern.
GEORG (Tug 23) 23. Apr.; Stär, Beh, Waffenfertigkeit, Reit; vermag die Qualität von Waffen und Rüstungen zu verbessern.
GERLACH (Tug 34) 5. Jan.; Stär, Asd, Chr, Waffenfertigkeit, Heil.
GERTRUD VON NIVELLES (Tug 26), 17. Mär.; Lat, L&S, Wald,

Reit; ermöglicht eine sofortige Reise in das nächstliegende Dorf; kann zuweilen prophetische Zukunftsvisionen bringen.

GOTTFRIED (Tug 55) 7. Nov.; Asd, Fngf, Spgw; kann das Böse in Mönchen und Geistlichen spüren und Kämpfe verhindern.

GOTTHARD (Tug 39) 4. Mai; Asd, Lat, L&S, vermag Naturkatastrophen wie Lawinen und Schneestürme auf der Reise zu verhindern.

GOTTSCHALK (Tug 44) 7. Jun.; Waffenfertigkeiten; verbessert den Ruf vor Ort im wendischen (Nord-West) Deutschland.

GREGOR VON TOURS (Tug 74) 17. Nov.; Chr, Alch, Fngf, Spgw; vermag kurzzeitig alle Merkmale und Fertigkeiten zu verbessern; mit seiner Hilfe kann man zuweilen schwierige Situationen meistern.

HADRIAN (Tug 43) 1. Dez.; Chr, Waffen, Asd.

HEDWIG (Tug 16) 16. Okt.; Stär, Asd, Heil; verbessert den Ruf vor Ort in Schlesien; vermag Adlige dazu zu bewegen, Informationen an Euch weiterzugeben.

HEINRICH (Tug) 13. Jul.; Int, Waffenfertigkeiten; hilft, wenn die Gruppe mit einem hohen Adligen verkehrt.

HERIBERT (Tug 30) 26. Mär.; Stär, Chr; hilft, wenn die Gruppe mit Bauern verkehrt.

HERVE (Tug 47) 17. Jun.; Whr, vermag das Böse in Menschen zu spüren.

HILDEGARD (Tug 13) 17. Sep.; Whr; verbessert den Ruf vor Ort in Westdeutschland; ermöglicht nützliche Zukunftsvisionen bzw. -träume.

HUBERTUS (Tug 34) 3. Nov.; Stoß, Wurf, Bogn, Schß, Schgw, Wald; steht der Gruppe bei Begegnungen mit im Wald lebenden Tieren bei.

ILTUD (Tug 63) 6. Nov.; Chr, Waffen, Spgw, Reit.

ISIDOR (Tug 21) 15. Mai; Chr, Spgw, Stdt; verbessert den Ruf vor Ort in Madrid und ganz Spanien, vermag zu helfen, wenn die Gruppe mit Bauern verkehrt.

ITA (Tug 85) 15. Jan.; Stär, Asd, Chr, Heil.

JAKOB (Tug 25) 25. Jul.; Stär, Asd, Chr, Tug; eine Zeitlang kommt es zu einem kleinen Intelligenzverlust; verbessert den Ruf vor Ort in Spanien.

JANUARIUS (Tug 66) 19. Sep.; er vermag Raubtierangriffe abzuwenden; zusammen mit seiner Reliquie kann man allgemein die Angriffe vieler Gegner abwehren.

JOHANNES VON BRIDLINGTON (Tug 36) 21. Okt.; Stär, Asd (beides jedoch mehr bei Frauen).

JOHANNES CHRYSOSTOMUS (Tug 37) 13. Sep.; Chr, Spgw, Lat; eine Zeitlang kann es zu einem Wahrnehmungsverlust kommen; an Festtagen kann es passieren, daß er Gebete nicht erhört.

JOHANNES KLIMAKUS (Tug 20) 30. Mär.; verbessert alle Fähigkeiten, wobei das Maß der Verbesserung von der Tugend des Bittstellers abhängt.

JOHANNES NEPOMUK (Tug 22) 16. Mai; Chr, Int, Spgw, Stdt; verbessert den Ruf vor Ort in Böhmen, besonders in Prag; vermag die Wahrheit aus Leuten herauszupressen.

JOSEPH (Tug 27) 19. Mär.; Fngf, Stdt, zuweilen Chr.

JUDAS (Tug 15) 28. Okt.; verbessert Merkmale und Fertigkeiten, was manchmal jedoch nicht lange anhält; vermag auch in aussichtslosen Situationen Hilfestellung zu leisten.

JULIANUS HOSPITADOR (Tug 61) 12. Feb.; Wald, Reit, kann freie Durchreise über Brücken, durch Furten und auf Fähren gewährleisten.

KATHARINA (Tug 46) 25. Nov.; Int, Chr, Spgw.

KATHARINA VON SIENA (Tug 33) 29. Apr.; Whr, Chr, Spgw; ahnt manchmal das Böse voraus und hat zuweilen prophetische Träume.

KESSOG (Tug 31) 10. Mär.; Str, Asd, Chr, Spgw, Heil, Reit.

KLARA (Tug 33) 11. Aug.; Stär, Asd; vermag zuweilen satanische Gegner in die Flucht zu schlagen.

KLOTHILDE (Tug 22) 3. Jun.; Stär, Asd, Chr, Heil.

KOLOMAN VON CLOYNE (Tug 34) 24. Nov.; Chr, Spgw, Lat, L&S.

KOSMAS (Tug 15) 26. Sep.; Stär, Asd, Whr, Heil; übermittelt Kenntnisse über St. Damian.

LADISLAUS (Tug 51) 27. Jun.; Stär, Beh, Waffenfertigkeiten, Spgw, Reit.

LAURENTIUS (Tug 20) 10. Aug.; Asd, Chr, Spgw, Stdt; vermag der Gruppe zu helfen, Folterungen zu ertragen oder ganz zu vermeiden.

LAZARUS (Tug 80) 17. Dez.; Stär, Asd; vermag die Todesgefahr einer Person zu verringern.

LONGINUS (Tug 49) 15. Mär.; Waffenfähigkeiten, verbessert die Qualität der Waffen.

LUCIA (Tug 77) 13. Dez.; Stär, Asd, Whr.

LUITGARD (Tug 60) 16. Jun.; Chr, Whr, Tug; zuweilen kann es zu einem Ausdauerverlust kommen; vermag Leute manchmal über Hindernisse schweben zu lassen.

LUKAS (Tug 17) 18. Okt.; Stär, Asd, Heil.

LULLUS (Tug 29) 30. Jun.; Int,

Alch, L&S; stellt einen Teil der Stär bzw. Asd wieder her, falls diese sehr stark gesunken sind.

MARGARETA (Tug 46) 20. Jul.; Stär, Asd (beides mehr bei Frauen); verbessert außerdem ausschließlich bei Frauen einige weitere Eigenschaften und Fähigkeiten; verbessert die Feuerbeständigkeit der Rüstung eines Gruppenmitglieds.

MARGARETA VON CORTONA (Tug 52) 22. Feb.; Stär, Asd, Spgw, Heil.

MARKUS (Tug 35) 7. Okt.; Beh, L&WS.

MARTIN VON TOURS (Tug 69) 11. Nov.; Stär, Asd, Chr, Whr, Spgw, Reit; spürt das Böse in einigen Leuten.

MATTHÄUS (Tug 26) 21. Sep.; Int, Lat, L&S; hilft, wenn man mit Bankiers verkehrt.

MAURITIUS (Tug 81) 22. Sep.; Hieb, Alch; verbessert die Qualität von Hiebwaffen.

MICHAEL (Tug 72) 29. Sep.; Chr, Waffenfertigkeiten, Heil, verbessert den Ruf vor Ort in Deutschland und Brüssel; vermag die Qualität von Waffen und Rüstungen zu verbessern.

MILBURGA (Tug 71) 23. Feb.; Chr, Heil; ist manchmal gewillt, Leute über Hindernisse schweben zu lassen.

MOSES (Tug 66) 28. Aug.; Waffenfertigkeiten, Schgw, Stdt, Wald.

NIKOLAUS (Tug 49) 6. Dez.; Beh, Chr, Reit, verbessert den Ruf vor Ort in Rußland, Lothringen, Griechenland Sizilien und Apulien; rettet Schiffe, die auf hoher See in einen Sturm geraten sind.

NIKOLAUS VON TOLENTINO (Tug 31) 1. Sep.; stellt die ursprüngliche Kraft sowie einen Teil der Ausdauer wieder her, verbessert Relg und Heil.

ODILIA (Tug 25) 13. Dez.; Whr; verbessert den Ruf vor Ort im Elsaß.

ODO (Tug 47) 4. Jul.; Whr, Chr, Waffenfertigkeiten, Spgw.

OLAF (Tug 18) 29. Jul.; Asd, Waffenfertigkeiten.

PANTALEON (Tug 56) 27. Jul.; Stär, Asd, Alch, Heil; im Kampf haben Tiere und Feuer eine abgeschwächte Wirkung auf die Gruppe; ermöglicht, auf dem Wasser zu reisen, als ob es Land wäre.

PATRICK (Tug 22) 17. Mär.; Stär, Chr, Hieb, Schla, Stoß, Spgw, Lat, L&S; im Kampf vermag er Rüstungen gegen Schußwaffen zu verstärken.

PAULUS (Tug 19) 29. Jun.; Asd, Chr, Spgw, Lat, L&S; verbessert den Ruf in Malta und Griechenland; kann beim Entkommen aus jeder Art von Gefangenschaft helfen.

PAULUS SIMPLEX (Tug 70) 1. Mär.; Stär, Asd; der Anrufende büßt zeitweilig ein erhebliches Maß an Int ein; hilft einer Person, die Gedanken eines anderen zu lesen.

PERPETUA (Tug 16) 7. Mär.; vermag Angriffe von Raubtieren zu verhindern.

PETRUS (Tug 58) 29. Jun.; Stär, Chr, Hieb, Spgw, Lat, Heil; der Anrufende büßt zeitweilig ein erhebliches Maß an Whr ein; hilft beim Ausbrechen aus dem Gefängnis.

PETRUS VON ATROA (Tug 62) 1. Jan.; Whr, Reit, Schgw, Alch; die Gruppe büßt jedoch einen Teil ihres Rufes vor Ort ein.

POLYKARP (Tug 19) 23. Feb.; erhöht die Feuerbeständigkeit der gesamten Gruppe um ein beträchtliches.

RAIMUND VON PENAFORT (Tug 67) 7. Jan.; Int, L&S; hilft, wenn man mit dem Kirchengesetz in Konflikt geraten ist; ermöglicht der Gruppe, über Wasser zu reisen, als ob es Land wäre.

RAPHAEL (Tug 75) 29. Sep.; Stär, Asd, Beh, Whr, Heil; vermag satanische Kultstätten zu zerstören oder zu reinigen.

REINHOLD (Tug 27) 7. Jan.; Asd, Alch, Fngf; zeitweilig sinkt das Chr; hilft dabei, Steinwände hochzuklettern sowie Geheimtüren und -durchgänge zu finden.

ROCHUS (Tug 19) 16. Aug.; Stär, Asd, Fngf, Heil; vermag die Pest einzudämmen.

SABAS DER GOTE (Tug 64) 12. Apr.; Stär, Asd, Chr.

SEBASTIAN (Tug 28) 20. Jan.; Stär, Asd, Beh, Waffenfertigkeiten (besonders Bogn), Reit; vermag die Pest einzudämmen.

STANISLAUS (Tug 42) 11. Apr.; Stär, Asd, Chr, Spgw, Lat; verbessert den Ruf vor Ort in Polen.

STEPHAN (Tug 27) 16. Aug.; Int, Chr, Waffenfertigkeiten, Spgw, Reit; verbessert den Ruf vor Ort in Ungarn (Pressburg).

SWITHBERT (Tug 25) 1. Mär.; Stär, Asd, Chr, Spgw.

TARACHUS (Tug 50) 11. Okt.; Stär, Asd, Chr; vermag Raubtiere in die Flucht zu schlagen.

THALELAEUS DER GNÄDIGE (Tug 62) 20. Mai; Stär, End, Heil.

THEODOR TIRO (Tug 38) 9. Nov.; Chr, Waffenfertigkeiten, Reit.

THOMAS DER APOSTEL (Tug 24) 1. Jul.; Stär, Asd, Spgw, Heil, Fngf, Wald.

THOMAS VON AQUIN (Tug 68) 28. Jan.; Int, Lat, L&S, Relg; verbessert den Ruf vor Ort in Klöstern und Universitäten.

VALENTIN (Tug 48) 14. Feb.; Stär, Asd, Chr, Spgw, Schgw, Heil.

VIKTOR VON MARSEILLE (Tug 65) 21. Jul.; Stär, Asd, Chr, Waffenfertigkeiten, Spgw.

VITUS (Tug 48) 15. Jun.; Chr, Beh; vermag Dämonen zu vertreiben; kann eine reisende Gruppe in die nächste Stadt versetzen; ein erfolgreiches Gebet zieht jedoch zuweilen den Zusammenbruch des Bittstellers nach sich (Asd = 0).

WENZEL (Tug 44) 26. Sep.; Stär, Int, Whr, Waffenfertigkeiten, Reit; verbessert den Ruf vor Ort in Böhmen.

WILFRIED (Tug 25) 12. Okt.; Asd, Chr, Fngf, Spgw; erhöht eine Woche lang die Reisegeschwindigkeit.

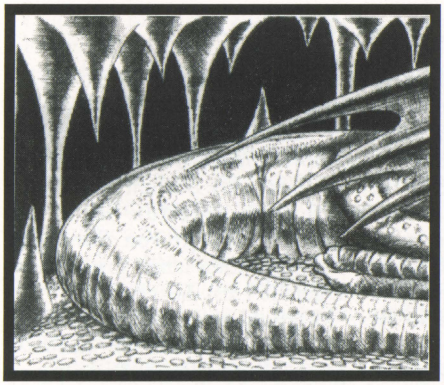
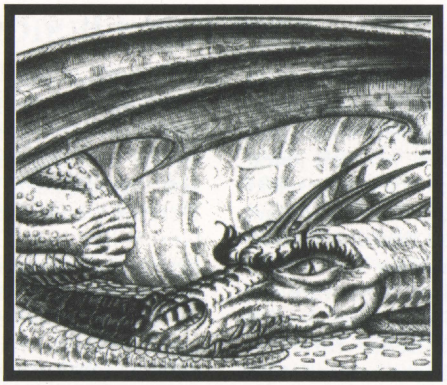
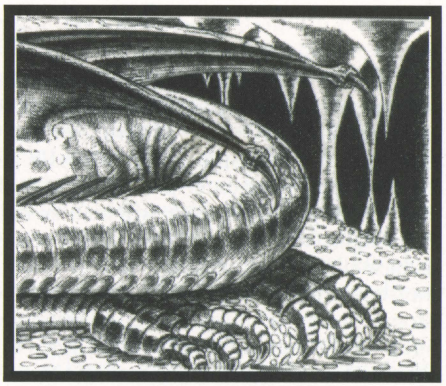
WILLEHAD (Tug 35) 8. Nov.; Beh, Wald, Reit; vermag während eines Kampfes den Gegner davon abzuhalten, zuerst anzugreifen.
WILLIBALD (Tug 50) 6. Jun.; Chr, Spgw, Wald.
WILLIBRORD (Tug 43), 7. Nov.; Chr, Spgw, Wald, verbessert den Ruf vor Ort in Norddeutschland.
WOLFGANG (Tug 24) 31. Okt.; Int, Chr, Spgw, Wald, Reit; verbessert den Ruf vor Ort in Dörfern und bei den Adligen.
ZITA (Tug 23) 27. Apr.; End, Whr, Stdt; kann außerdem Diener dazu bringen, Informationen preiszugeben.

Reliquien in *Darklands*

In *Darklands* gibt es viele heilige Reliquien. Die Macht und die Wirkung dieser Reliquien sind wundersam und gleichzeitig auch ungewiß.

Im allgemeinen können Reliquien nur demjenigen helfen, der sie bei sich trägt, und nicht der gesamten Gruppe. Einige Reliquien sind Waffen von unglaublich hoher Qualität. Trifft ein Kämpfer mit einer Waffe von derartiger Schlagkraft, so richtet er damit außergewöhnlich viel Schaden an. Andere Reliquien ermöglichen es einem Gruppenmitglied, den damit in Verbindung stehenden Heiligen anzurufen. Dann gibt es wiederum Reliquien, mit denen ein Gruppenmitglied die Hilfe verbessern kann, die ein Heiliger ihm nach erfolgreichem Gebet zukommen läßt. Einige wenige Reliquien können sogar die Merkmale oder Fähigkeiten desjenigen verbessern, der sie gerade mit sich führt. In seltenen Fällen können sich die Auswirkungen auch noch auf weitere Gruppenmitglieder übertragen.

Um mehr über die Auswirkungen einer Reliquie zu erfahren, sollten Sie sie innerhalb der Gruppe herumreichen, einen beliebigen Heiligen anrufen, der damit in Zusammenhang steht, und versuchen, sie als Waffe zu benutzen.

Anhang

Abkürzungen

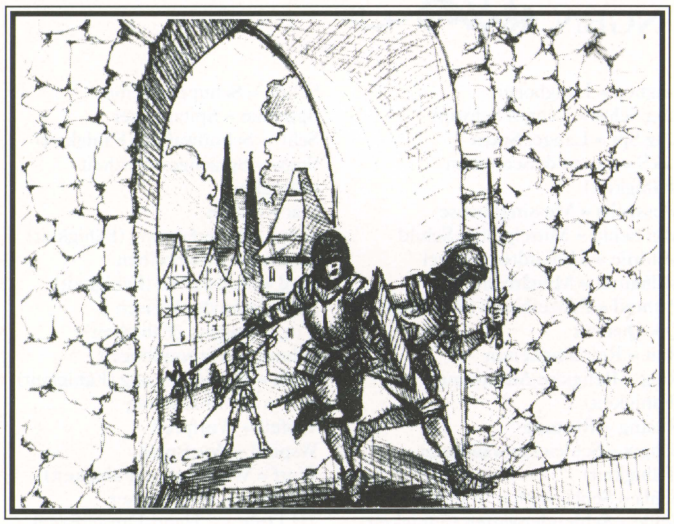
In *Darklands* werden zahlreiche Abkürzungen verwendet, um auf einigen Bildschirmen Platz zu sparen. Um Ihnen einen Überblick zu verschaffen, sind sie im folgenden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Alch = Alchemie (Fähigkeit)
Armbr = Armbrust
Asd = Ausdauer
Beh = Behendigkeit
Beschl Ld = Beschlagenes Leder (Rüstung)
Bgnschl = Bogenschleuder
Bogn = Bogenwaffen (Fähigkeit)
B.pfeil = Bogenpfeil
Chr = Charisma
Cuirbli = Cuirbouilli (Rüstung)
Eisbchs = Eisenbüchse
Fngf = Fingerfertigkeit (Fähigkeit)
G = Gliedmaßen
Gepol = Gepolstertes Leder
GG = Göttliche Gunst
Gr Hamm = Großer Hammer
Gr Knüpp = Großer Knüppel
Gr Holzh = Großer Holzhammer
Gr Schld = Großer Schild
Heilf = Heilfähigkeiten
Helleb = Hellebarde
Hieb = Hiebwaffen (Fähigkeit)
Int = Intelligenz
K = lebenswichtige Körperteile
Kleidg = Kleidung
Kl Schld = Kleiner Schild
Krmschw = Krummschwert
Krz Bog = Kurzer Bogen
Krz Schw = Kurzes Schwert
Krz Spr = Kurzer Speer
Ktthmd = Kettenhemd (Rüstung)
Lat = Latein (Fähigkeit)
Lngbog = Langbogen
Lng Schw = Langes Schwert
Lng Spr = Langer Speer
L&S = Lesen & Schreiben (Fähigkeit)
Messbchs = Messingbüchse
Mgr Schld = Mittelgroßer Schild
Mildrfle = Militärdreschflegel
Milhamm = Militärhammer
Pzrhmd = Panzerhemd (Rüstung)
Q = Qualität
Reit = Reitfähigkeiten
Relg = Religiöse Ausbildung (Fähigkeit)
Rüstng = Rüstung
Schgw = Schleichgewandtheit (Fähigkeit)
Schla = Schlagwaffen (Fähigkeit)
Schle = Schleuderwaffen (Fähigkeit)
Schlstck = Schlagstock
Schph = Schuppenhemd
Sptzmssr = Spitzmesser
Schß = Schußwaffen (Fähigkeit)
Spgw = Sprachgewandtheit (Fähigkeit)
Stär = Stärke
Stdt = Stadterfahrung (Fähigkeit)
Strtklbn = Streitkolben
Stoß = Stoßwaffen (Fähigkeit)
SW = Stein der Weisen
Tug = Tugend (Fähigkeit)
Vrbndb = Verbundbogen
Wald = Walderfahrung (Fähigkeit)
Whr = Wahrnehmung
Wpfeil = Wurfpfeil
Wspieß = Wurfspieß
Wurf = Wurfwaffen (Fähigkeit)
Wurfmes = Wurfmesser
2H Drfle = 2 Hand-Dreschflegel
2H Schw = 2 Hand-Schwert

ANMERKUNGEN DES DESIGNERS

Das Ziel beim Entwurf von *Darklands* bestand darin, die Auswahl an Fantasy-Rollenspielen für Computer um ein wirklich gutes Spiel zu bereichern. Wir, die Mitarbeiter von MicroProse, sind einer gewissen Art von Spielen überdrüssig geworden, nämlich jenen blutrünstigen Abenteuerspielen, die mit albernen Rätseln gespickt sind. Diese gilt es zu lösen, will man zu dem magischen Gegenstand vordringen, mit dessen Hilfe man Foobash, den bösen Zauberer, dann schließlich töten kann. All dies spielt sich in einer Welt ab, die meist von einer willkürlich zusammengestellten Mischung aus Monstern bevölkert ist, zu denen sich zuweilen noch eine, ähnlich nach Zufallsprinzip zusammengewürfelte, Schar törichter Dorfbewohner gesellt. Sämtliche dieser Figuren stellen eine schlechte Nachahmung der Gestalten in Tolkiens *Herr der Ringe* dar.

Im Gegensatz zu allen anderen Spielen dieser Gattung spielt *Darklands* in einer realen Zeit und an realen Schauplätzen. Doch ist *Darklands* auch Phantasie, und zwar insofern, als alles, von dem die Leute damals *glaubten*, daß es möglich sei, hier in der Tat möglich *ist*. Zusätzlich haben wir uns einige Freiheiten herausgenommen, um die Handhabung des Spiels zu erleichtern und es noch interessanter zu gestalten. Doch wurde großer Wert darauf gelegt, in diesem Spiel die *wirkliche* Welt des 15. Jahrhunderts in der Weise nachzubilden, wie die Menschen der damaligen Zeit sie erlebten. In *Darklands* gibt es eine ganze Reihe verschiedenartiger Abenteuer. Einige sind eng miteinander verknüpft, andere wiederum sind in sich abgeschlossen. In dieser Welt ist einiges los. Suchen Sie sich die Bereiche aus, die Sie interessieren, und greifen Sie in das Geschehen ein! Dieser "nicht lineare" Aspekt von *Darklands* bedeutet gleichzeitig, daß Sie es praktisch endlos lange spielen bzw. wieder einsteigen können, wann Sie gerade Lust dazu haben.



Da die Wirklichkeit so viele Möglichkeiten bietet, bestand unser größtes Problem darin, zu entscheiden, was wir *auslassen* sollten. Die heutigen Microcomputer sind in ihren Funktionen noch sehr eingeschränkt (leider auch unsere Firmenbudgets). Wir hoffen auf Ihr Verständnis, wenn Sie Ihnen schon bekannte Stadt-Layouts, Grafiken usw. zu sehen bekommen. In der Computerspiel-Industrie gibt es einfach nicht genügend Fachleute, als daß man jede Einzelheit neu beleben könnte. Aus diesem Grund haben wir uns auf die Höhepunkte konzentriert. Hoffentlich wird Ihre Vorstellungskraft dadurch so angeregt, daß Sie die Lücken damit füllen können.

DAS SPIELSYSTEM: *Darklands* benutzt ein erneuertes Spielsystem für Computer-Fantasy-Spiele. Bisher haben Fantasy-Spiele fast ausschließlich die Konzepte von "Dungeons & Dragons" rkopiert, die verschiedene "Klassen" von Figuren mit einschlossen, welche sich mit Hilfe von "Erfahrungspunkten" durch verschiedene "Levels" bewegen und im Verlaufe des Spiels zunehmend "Treffer-Punkte" erwerben. In einem solchen System ist es für Krieger des 20. Levels ziemlich einfach, den von Armbrusten geschossenen Pfeilhagel einer gesamten Söldnerkompanie abzufangen, einfach weil die Figur so viele Trefferpunkte besitzt!

Es gibt jedoch bessere Systeme, auf die man ausweichen kann. Diese werden schon seit Jahren in Brett-Rollenspielen verwendet.

Darklands ist das erste Computer-Fantasy-Spiel, in dem diese Konzepte eingesetzt werden. Eigenschaften in *Darklands* ändern sich kaum, wohingegen sich Fähigkeiten regelmäßig verbessern. Dies bedeutet für den Spieler, daß er ständig die dauerhafte Bedeutsamkeit der Eigenschaften gegen den Wunsch nach immer noch größeren Fähigkeiten ausbalancieren muß. Am besten ist jedoch, daß noch nicht einmal der geschickteste Abenteurer den Übungsangriff einer ganzen Kompanie von Armbrustschützen überleben kann!

Ein umstrittener Punkt dieses Systems ist der Einsatz von

"Tugend" im Sinne einer Fähigkeit. Vielleicht ist der Begriff "Tugend" schlecht gewählt, um das Konzept von besserem mystischem Verständnis auszudrücken. Wenn Figuren "Tugend" erwerben, erhalten sie damit größere Heiligkeit und haben mehr Möglichkeiten, Heilige um wundersame Hilfe zu ersuchen. Wenn Ihnen dies unangebracht erscheint, dann denken Sie daran, daß das Pragmatische und das Geistige im Mittelalter auf eine Art und Weise miteinander verwoben waren, die vielen modernen Philosophien heutzutage fremd ist.

Die meisten Fantasy-Spiele haben ein magisches System. *Darklands* hingegen hat religiöse und alchemistische Systeme. Es ist wichtig, in Erinnerung zu behalten, daß beide auf Glaubensformen beruhen, die heute abgelehnt werden.

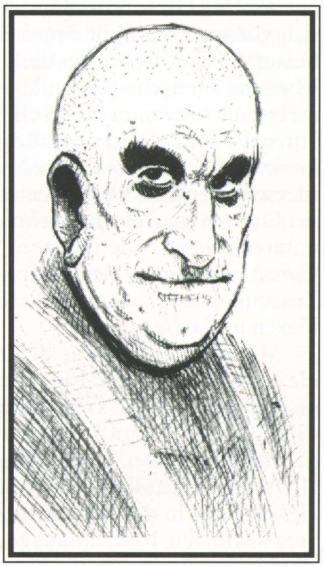
Die Kirche, wie sie in *Darklands* dargestellt ist, hat keinerlei Beziehung zur modernen katholischen Kirche. Um des Gameplay willen haben wir das wundersame Element hervorgehoben. Moderne Katholiken sollten mit Recht stolz auf die Gegenreformation (15. und 16. Jahrhundert) sein, die die Kirche gereinigt und die alte, abergläubische Last zusammen mit allen Arten des alltäglichen Übels und der Heuchelei hinweggefegt hat. Daraus hat sich eine starke, gesunde und weitaus spirituellere Kirche erhoben, deren stille Arbeit rund um den Globus selbstloser und nützlicher ist, als viele es sich vorstellen können. Seien Sie versichert, daß dieses Spiel weder ein "verstecktes Programm" noch eine religiöse Botschaft enthält. Wir entschuldigen uns bei all denen, die wir mit unserem kurzen Blick in eines der weniger attraktiven Kapitel europäischer Geschichte gekränkt haben.

Die "Alchemie" in *Darklands* stellt das dar, was einige der intelligentesten Köpfe im Mittelalter gerne mit ihrer Kunst erreicht hätten. Alchemie ist der Vorläufer der modernen Chemie. Ohne die entsprechende Ausrüstung, Gase zu untersuchen, und ohne wissenschaftliche Methode waren die Alchemisten jedoch zu einer eingebildeten "Wissenschaft" verurteilt. Moderne Chemiker werden kleine Schimmer echter reaktiver Eigenschaften erkennen, aber keine der "Formeln" in diesem Spiel führt zu den beschriebenen Ergebnissen. Unsere Leser und Spieler sollten sich *nicht* in der Alchemie versuchen; das Studium der wahren Chemie ist wesentlich interessanter und produktiver.

Der vielleicht neueste Aspekt an *Darklands* ist der ausgedehnte Gebrauch der Menüs. Wir haben uns für diesen Ansatz hauptsächlich deshalb entschieden, weil uns die traditionellen "Rate das Wort"- oder "Höre auf die eingedoste Rede"-Methoden langweilten. Noch dazu hat dies einen positiven Nebeneffekt: *Darklands* ist durch keine Datenbank von Objekten und Handlungen eingeschränkt. Als Designer konnten wir jede Situation mit allen Optionen und Ergebnissen einfach erstellen, indem wir ein neues Menü mit der ihm zugeschriebenen Logik geschaffen haben. Die einzigen Grenzen in bezug auf das Design stellen Zeit und Vorstellungskraft dar! Natürlich bedeutet dies für den Spieler, daß er lernen muß, jede neue Situation zu prüfen. Sogar ein erfahrener Spieler kann von Zeit zu Zeit mit neuen Situationen oder Ergebnissen überrascht werden. Das Beste ist jedoch, daß dieses Menü-System eine ziemlich große Spielvielfalt und eine große Bandbreite zuläßt. Sie müssen sich nicht mit unendlich langweiligen Details herumschlagen, bestimmte Objekte manipulieren usw. Statt dessen wählen Sie einen Handlungsablauf und schauen einfach, was geschieht!

Das Kampf-System in *Darklands* wurde mit viel Sorgfalt konstruiert. Uns war daran gelegen, die Echtheit des damaligen zeitgenössischen Kämpfens wiederzugeben, was auch Trickeffekte, das Zusammenstoßen von Waffen und das Auf und Ab der Handlung mit einschloß. Jedoch haben wir festgestellt, daß es entweder frustrierend oder unmöglich für einen Spieler ist, vier oder fünf Figuren, die alle gleichzeitig in Echtzeit kämpfen, zu kontrollieren. Wir glauben, daß "Befehlspause" der perfekte Kompromiß zwischen der Wirklichkeit und dem Spaß am Spiel ist.

DER PREIS DER WIRKLICHKEIT: Einige Testspieler haben sich über den Gebrauch von klösterlichen Uhren, mittelalterlichen Münzen und altertümlichen Ausdrücken beschwert. Wir sehen ein, daß es das Spiel ein wenig schwieriger macht, wir glauben aber auch, daß es die Spielumgebung echter erscheinen läßt.



Das größte Problem sind die Münzen, insbesondere weil wir heute von einem lächerlich einfachen Dezimalsystem "verwöhnt" sind.

In ähnlicher Weise sind auch die im Spiel zur Verfügung stehenden Waffen und Rüstungen authentisch. Historiker würden vielleicht darauf hinweisen, daß Dinge wie "Cuirbouilli" und "Schuppenrüstung" im Deutschland des 15. Jahrhunderts schon veraltet waren. Diese Art von Rüstung war jedoch in Polen, Rußland und vielen anderen Schauplätzen noch etwas Alltägliches.

Außerdem, wer behauptet eigentlich, daß sich vergleichsweise arme Abenteurer die modernste Ausrüstung leisten konnten?

Das im Spiel dargestellte Gebiet, Großdeutschland, soll keine Rechtfertigung der deutschen Expansion in die Nachbarstaaten, wie Holland, Frankreich, die Schweiz, Österreich, Polen und die Tschechoslowakei sein. Das Spiel zeigt lediglich die politischen Verhältnisse und die Grenzen dieses Zeitalters, die für eine (der Bequemlichkeit halber quadratische) Karte abgerundet wurden. Die Geschichte dieser Gegend ist so kompliziert, daß es albern wäre, für jedes Gebiet einen "rechtmäßigen" Besitzer vorzuschlagen. Statt dessen spenden wir der sich weiter verbreitenden europäischen Einstellung Beifall, daß man mit Problemen am einfachsten umgehen kann, wenn die Völker in Harmonie und ohne rassische oder kulturelle Voreingenommenheit miteinander leben.

HEXEREI: Die Darstellung von Hexen, Hexerei und den Templern in *Darklands* basiert vollständig auf den Vorstellungen des 15. Jahrhunderts, auf der sorgfältigen Lektüre von Primär- und Sekundärquellen. Es gibt keine Hexenzirkel, keine Zeremonien in der Natur, keine vorchristlichen Riten oder die Anbetung der Diana. Die hier erscheinenden Hexen stammen aus dem "Hexenhammer" (*Malleus Maleficarum*), dem Klassiker über die Hexerei, der im 14. Jahrhundert von dominikanischen Glaubensbrüdern geschrieben wurde. Der eigentliche Sinn der Hexen in *Darklands* besteht darin, sich völlig an die Philosophie dieser Ära zu halten, insbesondere in bezug auf die immer wiederkehrenden tausendjährigen Themen. Übrigens unterscheidet sich diese Darstellung doch ziemlich von den meisten modernen Vorstellungen, die durch das Interesse an vorchristlichen Riten zu Beginn des 20. Jahrhunderts und die merkwürdigen Theorien der Margaret Murray gefördert wurden. Ihre Ideen fanden eine übertrieben große Zuhörerschaft, als es ihr gelang, sie für viel zu viele Jahrzehnte in der "Encyclopedia Britannica" unterzubringen. Die meisten "neuheidnischen" oder "modernen" Hexen basieren auf den Murrayschen Theorien. Es besteht aber *kein* Zusammenhang zwischen diesen modernen Vorstellungen und den Hexen in *Darklands!*

Moderne Historiker diskutieren immer noch die Frage, ob Hexerei als Kult mit Eigenberechtigung wirklich existiert habe, unabhängig von den Geständnissen, die bei den Folterungen durch die Inquisition und durch verschiedene andere Hexenjäger gewonnen wurden. Einige argumentieren, daß die Inquisition mit all ihren Methoden und Glaubensvorstellungen die Idee der Hexerei erst in die Welt gesetzt habe, die dann von verschiedenen verzweifelten bzw. unausgeglichenen Menschen aufgegriffen worden sei. Andere betrachten satanische Praktiken als Aktivitäten wahrer Extremisten, der "wahnsinnigen Randfiguren" diverser häretischer Kulte, die durch die offensichtliche Dekadenz der mittelalterlichen Kirche entfacht wurden. Vor kurzem haben einige Historiker nahegelegt, daß es sich bei Hexerei, da sie ja vorwiegend eine weibliche Domäne war, um ein vergleichsweise harmloses Phänomen handelte, das von Frauen dazu benutzt wurde, das Gleichgewicht der Kräfte in einer von Männern dominierten Gesellschaft wiederherzustellen. Einige gehen sogar soweit, anzudeuten, daß dies sich manchmal in einen Kult der Selbsttäuschung ausweitete, was durch den Gebrauch verschiedener natürlicher, die Sinne verändernder Drogen, die damals erhältlich waren, verursacht wurde.

Was die Templer angeht, so glauben die meisten Historiker, daß dieser Kreis von König Philipp aus Habsucht falsch beschuldigt und von einem Marionetten-Papsttum in Avignon verraten wurde. Tatsächlich haben verschiedene darauffolgende mittelalterliche Untersuchungen dies bestätigt; die Legende von den satanischen Riten hatte sich zu diesem Zeitpunkt jedoch schon fest etabliert.

DAS KREATIVE TEAM: *Darklands* wäre ohne den Glauben und den Weitblick des Managements von MicroProse Software nicht möglich gewesen. Ursprünglich haben wir den Zeitaufwand, die Kompliziertheit und die Kosten des Projekts bei weitem unterschätzt. Als die Entwicklungskosten in den Himmel wuchsen, unterlagen wir der starken Versuchung, entweder aufzugeben, oder einfach das, "was wir hatten" ohne Rücksicht auf die Qualität zu veröffentlichen.

Das anfängliche Design und die Forschung wurden von Arnold Hendrick übernommen, einem Veteran vieler MicroProse-Militärsimulationen. Schließlich erwiesen sich jedoch die Aufgaben beim Design als so weitreichend, daß er erst Sandy Peterson und danach Doug Kaufman "zwang", ihm zu helfen. Alle drei sind erfahrene Designer und Spieler von Rollenspielen aus den 70er und 80er Jahren.

Die anfängliche Programmierung und schließlich das gesamte animierte Kampf-System wurden von Jim Synoski, einem altgedienten und erfahrenen Mitarbeiter bei MicroProse, entwickelt (unter anderem schrieb er zum Beispiel das ursprüngliche "F-19 Stealth Fighter"-Spiel). Auch er benötigte schließlich Beistand, zuerst von Doug Whatley (der gekonnt die Komplikationen des logischen Menü-Systems, der Karte und der Weltdaten löste) und schließlich von Bryan Stout (der verschiedene "Black Boxes" lieferte, um so das Spiel zusammensetzen zu können).

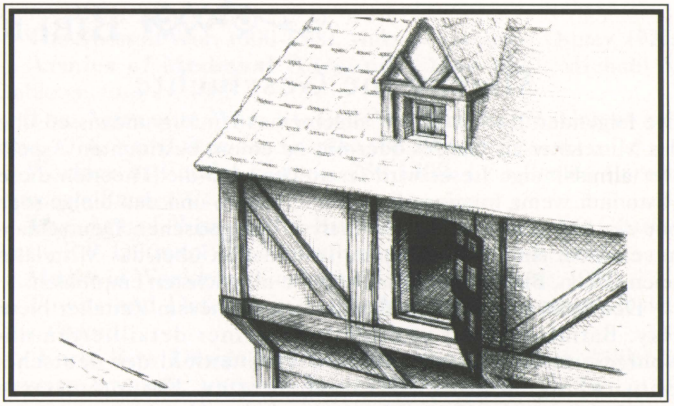
Das in *Darklands* verwendete Bildmaterial stellte uns vor eine gewaltige Aufgabe. Der künstlerische Leiter Michael Haire entwickelte die ersten Entwürfe, auch den "großer Illustrator"-Ansatz in bezug auf Hintergrundszenen, der neu ist und

ausgesprochen gut zum Thema paßt. Die Durchführung fiel in unschicklicher Eile an Artino (der jede Szene erst einmal grob mit dem Zeichenstift entwarf) und an Chris Soares (der einen großen Teil des Farbauftrags übernahm). Die beiden wurden von Eroll Roberts und einigen anderen Mitarbeitern unterstützt. In der Zwischenzeit betrachteten wir die Animation der Figuren auf dem Schlachtfeld, die ursprünglich von Jackie Ross erdacht und dann von Rawn Martin und Patrick Downey ausgefeilt und verfeinert worden war, als unsere zweite große Aufgabe. Die Animationen zu Anfang und Ende sind allein dem genialen Geist Artinos zu verdanken, der schließlich eine aus unserem Hause stammende Animationstechnik benutzte, die von Brian Reynolds entwickelt wurde. Im großen und ganzen kann man sagen, daß *Darklands* große Kunstfertigkeit verlangte, und dem sind wir ganz sicher auch gerecht geworden. Am häufigsten beklagten sich alle Künstler über den Mangel an Zeit, um a) mehr hinzuzufügen und b) es noch viel besser machen zu können!

Dr. Jeffery Briggs, der "Heimkomponist" des Hauses MicroProse, ist der Kopf, der hinter der Musikgestaltung steckt. Dies alles in für den Computer brauchbare Form zusammenzusetzen sowie die Soundeffekte zu gestalten, fiel jedoch wie immer auf die von Ken Legace geleitete, völlig überarbeitete MicroProse-Sound-Abteilung zurück.

Gerne möchten wir auch Dr. Kelly DeVries für seine freundliche akademische Unterstützung danken, was verschiedene mit dem 15. Jahrhundert zusammenhängende Fragen betrifft, insbesondere jedoch Waffen. Wir wissen auch den Rat verschiedener Spielexperten, die das Projekt in unterschiedlichen Entwicklungsstadien sahen, zu schätzen. Hiermit entschuldigen wir uns jedoch dafür, ihren Rat manchmal nicht beachtet zu haben!

FORTSETZUNGEN: *Darklands* wurde so konstruiert, daß Fortsetzungen folgen können. So wäre es zum Beispiel ohne weiteres möglich, weitere Abenteuer in Deutschland zu erleben. Wichtiger ist jedoch, daß es möglich ist, irgendwo in Europa



vollkommen neue Spiele zu erschaffen. Das System gestattet es Ihnen nicht nur, "gesicherte Spieldateien" vor- und zurückzubewegen, ja, Sie können sogar mehrere Spiele auf Ihre Festplatte laden und dann in einer Art riesigem Abenteuer zwischen den Nationen hin- und herspringen.

Lassen Sie uns bitte wissen, was Ihnen an *Darklands* besonders gefallen hat, was Sie gerne in einer weiteren Folge sehen würden, und welchen Schauplatz Sie bevorzugen. Hierfür besteht eine Fülle von Möglichkeiten: der deutsche Kaiser steckt inmitten politischer Schwierigkeiten und Intrigen, und England und Frankreich sind gerade dabei, die zweite Hälfte des Hundertjährigen Krieges zu beenden, worauf es in England zum Bürgerkrieg kommt (dem sog. "Rosenkrieg"). Währenddessen bekämpfen sich in Italien die Stadtstaaten, Vlad der Pfähler (die historische Figur, später unter dem Namen Dracula bekannt) erscheint im Balkan, Tamerlan erobert Zentralasien und vieles mehr. Welchem Schauplatz würden Sie den Vorzug geben?

— Arnold Hendrick, 1992

Bibliographie

Allgemeine Geschichte

Die folgenden Bücher liefern allgemeines Hintergrundwissen über das Mittelalter als Ganzes oder nur zu einem bestimmten Aspekt. Der scharfsinnige Leser wird feststellen, daß die Theorien dieser Historiker wenig miteinander gemein haben, und daß einige sogar mit der hier durchgeführten Analyse des gotischen Deutschland unvereinbar sind. Für genauere Information über das Mittelalter seien Green, Bishop und Fossier als die nützlichsten empfohlen.

Den besten Überblick über Europa in diesem Zeitalter bietet Hay. Barraclough ist und bleibt in seiner detaillierten und wohlgeleiteten Führung durch das Minenfeld der deutschen Entwicklung im Mittelalter unübertroffen. Für interessante, manchmal sogar radikale Meinungen seien Huizinga und Aston empfohlen.

Medieval Civilization in Western Europe, V.H.H. Green, St. Martin's Press, 1971.

The Middle Ages, Morris Bishop, Houghton Mifflin, 1968.

The Oxford Illustrated History of Medieval Europe, George Holmes, Herausg., Oxford University Press, 1988.

The Middle Ages 1250-1520, Robert Fossier (Herausg.), S.H. Tenison (Übers.), Cambridge University Press, 1986.

Europe in the Fourteenth and Fifteenth Centuries, Denys Hay, Longman, zweite Auflage 1989.

The Origins of Modern Germany, Geoffrey Barraclough, Capricorn Books, 1963, Neuauflage der Ausgabe von 1947.

A History of Denmark, Palle Lauring, Dorset Press, 1960.

The Waning of the Middle Ages, J. Huizinga, St. Martin's Press, 1924.

The Fifteenth Century, Margaret Aston, W.W. Norton, 1968.

Politische und örtliche Geschichte

Diese Bücher vermitteln einen spezifisch historischen Einblick in die bedeutenden Persönlichkeiten und Ereignisse der Region. Am nützlichsten und wärmstens empfohlen sei das Buch von Du Boulay, eine entschieden englische Abhandlung über diese Thematik. Um mehr über Einzelheiten und spezifische Fragestellungen zu erfahren, bieten sich Strauss, Cohn und Schildhaus als geeignetste Werke an. Fuhrmann und Arnold sind hauptsächlich für diejenigen bestimmt, die sich für das frühe Mittelalter (1000-1250) interessieren, und wurden nur aus Höflichkeit in die Liste aufgenommen. Vaughans großartiges vierbändiges Werk über die burgundischen Prinzen (die letzten beiden sind hier aufgeführt), ist ebenfalls faszinierend.

Germany in the later Middle Ages, F.R.H. Du Boulay, Athlone Press, 1983.

Nuremberg in the Sixteenth Century, Gerald Strauss, Indiana University Press, überarbeitete Ausgabe 1976.

The Government in the Rhine Palatinate in the Fifteenth Century, Henry J. Cohn, Oxford University Press, 1965.

The Hansa, Johannes Schildhaus, übersetzt von K. Vanovitch, Leipziger Ausgabe, 1985.

The Princes and Parliaments in Germany, F.L. Carsten, Clarendon Press, 1959.

Philip the Good, Richard Vaughan, Barnes & Noble, 1970.

Charles the Bold, Richard Vaughan, Barnes & Noble, 1973.

Princes and Territories in Medieval Germany, Benjamin Arnold, Cambridge University Press, 1991.

Germany in the High Middle Ages (c. 1050-1200), Horst Fuhrmann, Cambridge University Press, 1986.

Sozial,- Kultur- und Wirtschaftsgeschichte

Viele dieser Werke vermischen irrtümlich die sozialen Einrichtungen des frühen Mittelalters mit jenen aus späteren Zeiten. Die Schwarze Pest hatte einschneidende Änderungen in den sozialen Strukturen zur Folge, auch wenn volkstümliche Auffassungen und Einstellungen sich etwas langsamer wandelten. Aus diesem Grund sind die Werke von Rossiaud, Geremek und Dyer eigentlich wesentlich nützlicher als die überall erhältlichen Werke von Rowling und der Familie Gies.

Was Informationen über Handel, Industrie, Bergbau, Währung usw. betrifft, so stellt die "Cambridge Economic History" von 1987 alle anderen Werke in diesem Bereich in den Schatten.

Standards of Living in the Later Middle Ages 1200-1520, Christopher Dyer, Cambridge University Press, 1989.

The Margins of Society in Late Medieval Paris, Bronislaw Geremek, übersetzt von J. Birrell, Cambridge University Press, 1971 (1987 übers.).

Medieval Prostitution, Jaques Rossiaud, übersetzt von L.G.Cochrane, Basil Blackwell, 1988.

The Cambridge Economic History of Europe: II: Trade and Industry in the Middle Ages, Postan & Miller (Herausg.), Cambridge University Press, 1987.

Private Life in the Fifteenth Century, Roger Virgoe (Herausg.), Toucan Books, 1989.

A History of Private Life, II: Revelations of the Medieval World, Georges Duby (Herausg.), übersetzt von A. Goldhammer, Harvard University Press, 1988.

A History of Private Life, III: Passions of the Renaissance, Roger Chartier (Herausg.), übersetzt von A. Goldhammer, Harvard University Press, 1989.

Everyday Life in Medieval Times, Marjorie Rowling, Dorset Press, 1968.

Life in a Medieval City, Joseph and Frances Gies, Apollo, 1973.

Everyday Life of Medieval Travellers, Marjorie Rowling, Dorset Press, 1971.

Women in the Middle Ages, Frances and Joseph Gies, Harper & Row, 1978.

Militärische Angelegenheiten

Wir sind Professor Kelly De Vries, der uns sein Manuskript eines bald zu veröffentlichenden Buches über mittelalterliche Kriegführung zur Verfügung gestellt hat, zu tiefem Dank verpflichtet. Unter den veröffentlichten Quellen bietet Contamine die brauchbarste allgemeine Geschichte und Wise das beste auf Militär- und Kriegsspiele ausgerichtete Werk. Burnes Werk enthält die beste militärische Geschichte des Hundertjährigen Krieges, dessen zweite Hälfte sich in diesem Zeitalter ereignete. Beeler und Oman ermöglichen nützliche Einblicke zu vorhergehenden und folgenden Zeitaltern und seien für jene empfohlen, die annehmen, mittelalterliche oder frühneuzeitliche Kriegführung war "einfach". Für technische Informationen über Waffen und Rüstungen sind die Veröffentlichungen der WRG (Wargames Research Group) und die illustrierten Osprey-Broschüren am besten geeignet, trotz diverser Angriffe auf spezifische Informationen, die diese enthalten.

War in the Middle Ages, Philippe Contamine, übersetzt von Michael Jones, Basil Blackwell, 1984.

Medieval Warfare, Terence Wise, Hastings House, 1976.

Armies of the Middle Ages (Band 1 und 2) 1300-1500, Ian Heath, Wargames Research Group, 1982-84.

Armies of Feudal Europe 1066-1300, Ian Heath, Wargames Research Group, 1977.

German Medieval Armies 1300-1500, Gravett & McBride, Osprey, 1985.

The Swiss at War, 1300-1500, Miller & Embleton, Osprey, 1979.

Armies of Medieval Burgundy, 1364-1477, Michael & Embleton, Osprey, 1983.

The Agincourt War, Lt. Col. Alfred H. Burne, Greenwood press, 1976, Neuauflage der Ausgabe von 1956.

Warfare in Feudal Europe, 730-1200, John Beeler, Cornell University Press, 1971.

The Art of War in the Sixteenth Century, Sir Charles Oman, E.P. Dutton, 1979, Neuauflage der Ausgabe von 1937.

Medieval Warlords, Tim Newark, Blandford Press, 1987.

Towns and Defence in Later Medieval Germany, David Eltis, Oxford.

"Early Bow Design and Construction," McEwen, Miller & Bergman, Scientific American, Juni 1991.

Geographie

Ein selten gutes Nachschlagewerk für deutsches mittelalterliches Kartenmaterial ist der "Große Historische Weltatlas". Was grundlegende Topographie betrifft, so kann kein anderes Werk es mit dem *Times*-Atlas aufnehmen. Für genauere Einzelheiten über bestimmte Städte eignen sich die Baedeker-Reiseführer gut, insbesondere die seltene Reihe aus der Zeit vor dem Ersten Weltkrieg, die uns Bruce Milligan freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.

Großer Historischer Weltatlas - Zweiter Teil; Mittelalter, Josef Engel (Herausg.), Bayerischer Schulbuch-Verlag, 1979.

The Times Atlas of the World, Siebte Auflage, Times Books, 1988. Karten von John Bartholomew & Sons, Ltd., Edinburgh.

Northern Germany, Baedeker's, Charles Scribner, 1913.

Southern Germany, Baedeker's, Charles Scribner, 1914.

Belgium and Holland, Baedeker's, Charles Scribner, 1910.

Austria, Baedeker's, Prentice-Hall Inc. (für die U.S-Ausgabe), ca. 1980er Jahre.

Germany [West], Baedeker's, Prentice Hall Inc. (für die U.S.-Ausgabe), ca. 1980er Jahre.

Switzerland, a Phaidon Cultural Guide, Prentice-Hall Inc., 1985.

Atlas of Secret Europe, Charles Walker, Dorset Press, 1990.

Volksmärchen

Keines dieser Bücher ist für sich allein genommen sehr brauchbar, daher haben wir aus all diesen Büchern das, was wir brauchen konnten, zusammengesammelt.

The Ring of the Niblung, Richard Wagner, übersetzt von M. Armour, Garden City, 1939.

German Myths and Legends, Donald A. MacKenzie, Avenel Books, 1985.

The Complete Brothers Grimm Fairy Tales, Lily Owens (Herausg.), Avenel Books, 1981.

Grimm's Fairy Tales, Lucas, Crane & Edwardes (Herausg./Übers.), Grosset & Dunlap, ca. 1940er Jahre.

Werewolves in Western Culture, Charlotte Otten (Herausg.), Syracuse University Press, 1986.

On Monsters and Marvels, Ambroise Paré, übersetzt von J.L. Pallister, University of Chicago Press, 1982 (Erstveröffentlichung in den 1570er Jahren).

The Bestiary - A Book of Beasts, T.H. White, Capricorn Books, 1960.

A Dictionary of Fabulous Beasts, Richard Barber & Anne Riches, Macmillan, 1971.

Religion, Heilige & Alchemie

Zusätzlich zu den oben aufgeführten Werken sind die verschiedenen mehrbändigen Ausgaben von Butler's "Lives", die bei fortschreitender Forschung immer wieder überarbeitet werden, eine ausgezeichnete Informationsquelle. Wir meinen, daß Delaney das beste nur einen Band umfassende Buch ist, wenn auch interessante Anekdoten darin leider zu kurz kommen. Bokenkotter und Bossy stellen sehr mitfühlende Kirchengeschichten vor, aber sogar ihnen fällt es schwer, viel Gutes über die Kirche in diesem Zeitalter zu äußern. Jene, die unsere Meinung über die mittelalterliche Kirche anfechten, bitten wir eindringlich, sie zu lesen. Übrigens wurden beide in einem von der Kirche subventionierten Buchladen erworben.

Für die Alchemie erwies sich für uns, neben verschiedenen kurzen Papieren über die Geschichte der Chemie und der Wissenschaften, Holmyards Werk als von unschätzbarem Wert. Das Buch von Abramelin ist sehr interessant, seine Authenzität wird jedoch angezweifelt. Fabrizius' im Eigenverlag veröffentlichte Anstrengung ist zwar amüsant, wird jedoch von wenigen ernstgenommen.

Butler's Lives of Patron Saints, Michael Walsh (Herausg.), Harper & Row, 1987.

Pocket Dictionary of Saints, John J. Delaney, Image Book - Doubleday, 1980.

The Oxford Dictionary of Saints, David Hugh Farmer, Oxford University Press, 1987.

Saints and their Cults, Stephen Wilson (Herausg.), Cambridge University Press, 1983.

The Medieval Imagination, Jaques le Goff, übersetzt von A. Goldhammer, University of Chicago Press, 1988.

A Concise History of the Catholic Church, Thomas Bokenkotter, Image Book - Doubleday, 1977.

Christianity in the West, 1400-1700, John Bossy, Oxford University Press, 1987.

Alchemy, E. J. Holmyard, Dover, 1990, Neuauflage von 1957.

The Book of the Sacred Magic of Abramelin the Mage, S. L. MacGregor, übersetzt von Mathers, Dover, 1975, Neuauflage des Buches von 1900, das auf dem, wie man annimmt, 1458 geschriebenen Manuskript basiert.

Alchemy, Johannes Fabricius, 1989, dritte überarbeitete Auflage.

Magie und Hexerei

Historiker streiten sich heute noch über die möglichen Ursachen und die Folgen des "Hexenwahns", der in Deutschland im 16. und 17. Jahrhundert seinen Höhepunkt hatte. Der "Malleus Maleficarum" (Hexenhammer) ist die Hauptquelle, während Russells detaillierte Analyse die beste neuere Untersuchung aller Gruppierungen und Ereignisse darstellt, wobei er sich mit bemerkenswerter Fairneß bemüht, allen möglichen Sichtweisen gerecht zu werden. Norman Cohn stellt eine populärwissenschaftliche, moderne und liberale Sicht vor, Montague Summers hingegen ist ein klassischer Erzkonservativer. Kieckhefer unternimmt den interessanten Versuch, "Magie" in mittelalterlicher Begrifflichkeit zu definieren, und unterscheidet sie dabei von der Hexerei.

Malleus Maleficarum, Heinrich Kramer und Johann Sprenger, übersetzt von Montague Summers, Dover, 1971, Neuauflage der 1928 veröffentlichten Übersetzung der Originalfassung von ca. 1480.

Witchcraft in the Middle Ages, Jeffrey Burton Russell, Cornell University Press, 1972.

Europe's Inner Demons, Norman Cohn, Meridian Book - New American Library, 1975.

A History of Witchcraft and Demonology, Montague Summers, Dorset Press, 1987 Neuauflage der Ausgabe von 1925.

Magic in the Middle Ages, Richard Kieckhefer, Cambridge University Press, 1989.

Heresy and Authority in Medieval Europe, Edward Peters (Herausg.), University of Pennsylvania Press, 1980.

The Magician, the Witch and the Law, Edward Peters, University of Pennsylvania Press, 1978.

Witchcraft, Magic & Alchemy, Grillot de Givry, übersetzt von J.C. Locke, Dover, 1971 Neuauflage der Ausgabe von 1931.

Kunst und Architektur

Die Bilder in Darklands stammen aus verschiedenen Quellen, wovon die bedeutsamsten jedoch in der Vorstellungskraft und den inneren Visionen der Mitarbeiter in der Kunstabteilung von MicroProse bestehen. Viele der folgenden Werke wurden eher zur Inspiration denn als Vorlage für spezifische Themen benutzt. Überdies ist die unten abgebildete Liste nur eine Stichprobe aller von uns verwendeten Materialien. Fraengers Interpretationen in seinem Buch über Bosch werden übrigens, trotz der ausgezeichneten Reproduktionen, in der akademischen Gemeinde kaum unterstützt. Ähnliches trifft auch auf Koch zu, dessen Analyse der mittelalterlichen Kriegführung zwar schwach ist, die Fülle der zeitgenössischen Illustrationen erweist sich jedoch als wahre Fundgrube.

Medieval Cities, Howard Saalman, George Braziller, 1968.

Medieval Architecture, Howard Saalman, George Braziller, 1962.

Hieronymus Bosch, Wilhelm Fraenger, übersetzt von H. Sebba, G.P. Putnam's Sons, 1983.

The Complete Woodcuts, Albrecht Dürer, neu aufgelegt von Dr. M. Heffeld, Artline, 1990.

Medieval Warfare, H.W. Koch, Prentice-Hall, 1978.

The Book of the Medieval Knight, Stephen Turnbull, Crown, 1985.

Arms and Armor of the Medieval Knight, Edge & Peacock, Crescent, 1988.

Germany - A Photography Journey, Rupert Matthews, Crescent, 1990.

Devils, Monsters and Nightmares, Howard Daniel, Abelard-Schuman, 1964.

Konrad Gesner: Beasts & Animals, Carol B. Grafton (Herausg.), Dover, 1983, Nachdruck von Holzschnitten aus dem 16. und 17. Jahrhundert.

MITARBEITERVERZEICHNIS

(Original-IBM-Version)

Idee, Spielsystem & Projektleitung

Arnold Hendrick

Spieldesign

Arnold Hendrick und Sandy Peterson, mit
Doug Kaufman, Jim Synoski und Doug Whatley

Programmierung

Jim Synoski und Doug Whatley, mit Bryan Stout

Künstlerische Gestaltung

Artino, Chris Soares, Jackie Ross, Rawn Martin,
Patrick Downey, Eroll Roberts und David Menehan
Künstlerische Leitung: Michael Haire

Handbuch

Geschrieben von Arnold Hendrick
Gesamtleitung: Iris Idokogi
Layout: Juanita Bussard
Illustrationen: Artino

Redaktion

Leitung: B. C. Milligan
Handbuch-Redaktion: B.C. Milligan und Doug Kaufman
Spieltext-Redaktion: Jonatha Caspian

Musik

Dr. Jeffery Briggs

Sound-Programmierung

Ken Legace, Jim McConkey und Scott Patterson

Verpackung

Kreatives Design von Moshe Milich
Packungsillustrationen von L.M. Jones

Spieltests

Michael Craighead, Al Roireau, Chris Hewish, Frank Brown,
Timothy Train, Mike Corcoran, David Osborn, Vaughn Thomas,
Michael Rea, Jeff Johannigman, Nick Yuran, Ted Markley
und Bill Stealey.

Darklands ist ein Warenzeichen der MicroProse Software, Inc. Programm, Bild- und Tonmaterial Copyright ©1992 von MicroProse Software, Inc., Hunt Valley, Maryland

INDEX

Abenteuer beginnen, 15 (für eine Figur), 12 (für eine Gruppe)
Abkürzungen, 95
Alchemie (Alch), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 29 (Herstellungsoptionen), 37 (Einsatz von Mixturen in einem Kampf), 41 (Erklärung der Formeln), 42 (Herstellen von Mixturen), 43 (Anwenden von Mixturen), 82-86 (Hintergrundinformationen), 84 (Beschreibung der Mixturen)
Alchemistische Formeln, 26 (Kenntnisse), 41 (Wie man sie entschlüsselt), 84 (Beschreibung)
Alchemistische Materialien, 41 (Formeln), 43 (Anwendung zur Herstellung von Mixturen), 83-84 (Beschreibung)
Angriff, 37 (Herunterziehbares Menü), 37 (Befehle im Kampf)
Anfangsoptionen, 11
Anleitung (Schnellstart), 7
Armbruste, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 79 (Waffenbeschreibung)
Ausdauer (Asd), 23 (Merkmalbeschreibung), 81 (Erholung im Kampf)
Aus Gruppe streichen, 12
Ausrüstung, 25 (Regeln zur Benutzung), 28 (Schriftrollen/Scrolls zum Austausch von Gegenständen)
Ausrüstung ausrangieren, 26
Ausrüstung verwenden, 25
Aussehen der Figur wählen, 12
Befehle, 33 (Herunterziehbares Menü), 31-39 (im Kampf), 33 (Standard-/Automatische Befehle)
Befehlspause (Kampf), 31
Behendigkeit (Beh), 23 (Merkmalbeschreibung)
Belastung, 23
Berserker, 38 (Befehl im Kampf), 74 (Taktische Analyse)
Berufe, 15 (beim Figurenerstellen), 61 (Beschreibung)
Berufswahl, 14
Beschlagenes Leder, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 81 (Rüstungsbeschreibung)
Bewegung, 27 (auf der Karte), 34 (im Kampf), 39 ("Echtzeit"-Steuerung)
Bogenwaffen (Bogn), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 25 (Verwendung und Ausrangieren), 78 (Waffenbeschreibung)
Charisma (Chr), 24 (Merkmalbeschreibung)
Cuirbouilli-Rüstung, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 81 (Beschreibung)
Der Gruppe hinzufügen, 12
Echtzeit-Kampfaktion, 33, 34, 39
Einführung, 5
Erfahrungspunkte (EPs), 14 (Kindheit), 15 (Beruf)
Ergeben (im Kampf), 40
Fähigkeiten, 24 (Beschreibung)
Fähigkeiten verbessern, 14 (zu Beginn des Spiels), 48 (während des Spiels)
Fähigkeiten verbessern, 14 (zu Beginn des Spiels), 48 (während des Spiels)
Falle entschärfen, 35 (Befehlsmenü)
Fallen, 35 (Befehl zum Entschärfen), 39 (Entdeckung)
Familiärer Hintergrund, 13
Feiertage, 58
Feinde, 65-71
Figur erstellen, 12, 13
Figuren, 13 (Erstellen), 16 (Sichern), 49 (Ruhestand), 63 (Ratschläge)
Figureninformation, 22
Figureninformationskästchen, 17, 20 (Gruppenanführer), 22 (Zugang zum Figureninformationsschirm)
Figur töten (während des Erstellens), 12, 15
Figuren sichern, 16
Fingerfertigkeit (Fngf), 25 (Beschreibung)
Flieht nach, 34 (Befehlsmenü), 75 (Taktische Analyse)
Flucht (im Kampf), 40
Fortfahren, 34 (Befehlsmenü)
Gebet (während Interaktionen), 28
Gebet (allgemeine Regeln), 46
Gebet (zu einem Heiligen), 26, 45-46
Gebet (um Göttliche Gunst zu ergänzen), 46
Gegenstände weitergeben, 25 (von einer Figur zur anderen), 28 (Schriftrollen/Scrolls zum Austausch von Gegenständen)
Geht nach, 34 (Befehlsmenü)
Geld (im Mittelalter), 21
Geographie, 64
Gepolsterte Lederrüstung, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 81 (Beschreibung)
Gesichertes Spiel löschen, 12
Göttliche Gunst (GG), 24 (Merkmalbeschreibung), 46-47 (Verwendung und Ergänzung)
Großdeutschland, 52 (Einführung), 58 (Städte), 64 (Geographie)
Gruppe, 19 (Herunterziehbares Menü), 20 (Gruppeninfo)
Gruppenanführer, 20, 23
Gruppeninformation, 20
Gruppenmodus, 36-37, 76 (Taktische Analyse)

G: Rüstung für die Gliedmaßen, 22
Hält an, 34 (Befehlsmenü)
Hämmer, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 77 (Waffenbeschreibung)
Handwaffen, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 79 (Waffenbeschreibung)
Hauptmenü (Anfangsoptionen), 11
Heilfähigkeiten (Heilf), 25 (Beschreibung)
Heilige, 26 (Wissen), 28 (während Interaktionen), 45-47 (Regeln), 88 (Hintergrundinformationen), 89 (Auflistung)
Heiligentag, 47
Herunterziehbare Menüs, 18 ("Spiel"), 19 ("Gruppe), 33 ("Befehl"), 37 ("Angriff")
Herunterziehbares "Spiel"-Menü, 18
Hiebwaffen (Hieb), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 76 (Waffenbeschreibung)
Hier bleiben, 29
Hilfe/Tips, 19, 28
Hilfsinformationen, 33 (Standardbefehle), 38 (Eigeninteressen)
Hinterhalt legen, 27
Im Gänsemarsch gehen (im Kampf), 34 (Befehlsmenü), 36 (Gruppenmodus), 39 ("Echtzeit"-Bewegungen), 75 (Taktische Analyse)
Intelligenz (Int), 24 (Merkmalbeschreibung)
Interaktionsmenüs, 27
Kalender, 21, 58
Kampf, 31 (Allgemeine Steuerungen), 33 (Informationen), 33 (Befehlsmenü), 36 (Pforten), 36 (Gruppenbewegungsmodus), 37 (Angriffsmenü), 39 ("Echtzeit"-Steuerung), 39 (Ergebnisse)
Karte, 20, 27
Kaufen, siehe Schriftrollen/Scrolls zum Austausch von Gegenständen, 28
Kettenhemd, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 80 (Rüstungsbeschreibung)
Kindheit beginnen, 13
Kindheitserfahrungen (EPs), 14
Kirche (Hintergrundinformationen), 55, 87
K: Rüstung für lebenswichtige Körperteile, 22
Laden eines gesicherten Spiels, 12, 18
Lagern, 27, 29 ("Hier bleiben"-Optionen)
Latein (Lat), 24 (Fähigkeitsbeschreibung)
Lebewesen im Spiel, 66-71
Lederrüstung, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 81 (Beschreibung)
Lesen und Schreiben (L&S), 24 (Fähigkeitsbeschreibung)
Maussteuerungen (im allgemeinen), 17
Menüleiste (im allgemeinen), 18
Menüs (Interaktion), 27
Menüs (Herunterziehbare), 18 ("Spiel"), 19 ("Gruppe), 33 ("Befehl"), 37 ("Angriff")
Merkmale, 23 (Merkmalbeschreibung)
Mittelalterliches Europa, 51
Mixturen, 25 (als Ausrüstung), 37 (Wurfbefehl), 42 (Herstellung), 43 (allgemeine Verwendung), 84-86 (Beschreibung)
Moral (in *Darklands*), 88
Namensgebung beim Figurenerstellen, 13
Neue Welt schaffen, 11
Panzerhemd, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 79 (Rüstungsbeschreibung)
Panzerrüstung, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 80 (Rüstungsbeschreibung)
Parieren, 38 (Befehl im Kampf), 75 (Taktische Analyse)
Pforten, 36
Plündern, siehe Schriftrollen/Scrolls zum Austausch von Gegenständen, 28
Politik (im mittelalterlichen Deutschland), 53
Reisen (auf der Karte), 27
Reitfähigkeiten (Reit), 25 (Beschreibung)
Religiöse Ausbildung (Relg), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 47 (um GG zu ergänzen)
Reliquien, 47 (Allgemeine Regeln), 94 (Hintergrundinformationen)
Rückzug (aus dem Kampf), 39
Ruf/Ruhm, 20, 48
Ruf/Ruhm, 48
Ruhestand, 49
Rüstungen/Waffen, 25 (Verwendung und Ausrangieren), 76 (Analyse), 79-81 (Beschreibung)
Schilde, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 81 (Waffenbeschreibung)
Schlachtfeld verlassen, 35 (Befehlsmenü)
Schlagwaffen (Schla), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 77 (Analyse)
Schleichgewandtheit (Schgw), 25 (Fähigkeitsbeschreibung)
Schleuderwaffen (Schle), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 77 (Waffenbeschreibung)
Schloß aufbrechen, 35 (Befehlsmenü)
Schloß auflösen, 35 (Befehlsmenü)
Schriftrollen/Scrolls zum Austausch von Gegenständen, 28
Schnellstart (Anfangsoption), 11

Schnellstart-Anleitung, 7
Schuppenhemd, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 81 (Rüstungsbeschreibung)
Schußwaffe benutzen, 38 (Befehl im Kampf), 75 (Taktische Analyse)
Schußwaffe benutzen, 38 (Befehl im Kampf)
Schußwaffen (Schß), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 78 (Analyse)
Schwerter, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 76 (Waffenbeschreibung)
Schwachstellen, 38 (Befehl im Kampf), 74 (Taktische Analyse)
Schwierigkeitsgrad, 19 (Level), 28 (Hilfe/Tips), 48 (Auswirkungen auf den Ruf)
Sieg (im Kampf), 39
Spielfiguren-Informationsanzeigen, 22
Spiel fortsetzen, 12
Spiel sichern, 18
Sprachgewandtheit (Spgw), 24 (Fähigkeitsbeschreibung)
Städte, 20, 49 (Ruf/Ruhm), 58, 59-60 (Größe und Merkmale)
Stadterfahrung (Stdt), 25 (Fähigkeitsbeschreibung)
Stärke (Stär), 23 (Merkmalbeschreibung)
Stein der Weisen, 41 (Benutzung), 20 (Momentaner Wert)
Stoßwaffen (Stoß), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 77 (Analyse)
Streitkolben, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 77 (Beschreibung)
SW - siehe Stein der Weisen
Tastatursteuerungen (im allgemeinen), 17
Tod, 39-40 (im Kampf), 49 (im allgemeinen), 81 (Ratschläge)
Tote plündern, 35 (Befehlsmenü)
Treppe benutzen, 34 (Befehlsmenü)
Treppen, 34 (Befehlsmenü), 36 (als Pforte)
Truhe öffnen, 34 (Befehlsmenü)
Truhen (Öffnen), 34-35
Tugend (Tug), 24 (Fähigkeitsbeschreibung)
Türen (im Kampf), 34, 36 (als Pforten)
Tür öffnen, 34 (Befehlsmenü)
Universeller Katalysator - siehe Stein der Weisen
Verletzungen/Schaden, 33 (im Kampf), 39 (Auswirkungen), 74 (Analyse)
Waffen, 25 (Benutzung und Ausrangieren), 76 (Waffenbeschreibung)
Wahrnehmung (Whr), 23 (Merkmalbeschreibung)
Walderfahrung (Wald), 25 (Fähigkeitsbeschreibung)
Wechselkurse (Geld), 21
Werfen einer Mixtur (im Kampf), 37
Wurfwaffen (Wurf), 24 (Fähigkeitsbeschreibung), 78 (Analyse)
Zeitmessung (im Mittelalter), 21
Zusammen gehen (im Kampf), 34 (Befehlsmenü), 36 (Gruppenmodus), 39 ("Echtzeit"-Bewegungen), 75 (Taktische Analyse)
Zusammenbruch (einer Figur), 39

Copyright-Hinweis

Copyright © von MicroProse Software, Inc., alle Rechte vorbehalten.

Dieses Handbuch sowie die Computerprogramme und akustisch-optischen Effekte auf den dazugehörigen, in diesem Handbuch beschriebenen Disketten sind urheberrechtlich geschützt und enthalten Informationen, die MicroProse Software, Inc. gehören. Es ist niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs oder der dazugehörigen Disketten oder Auflistungen der auf den Disketten befindlichen Programme an irgendwelche Personen oder Institutionen weiterzugeben oder zu verkaufen, außer wenn dies schriftlich mit MicroProse Software, Inc. vereinbart wurde. Außerdem darf niemand dieses Handbuch ohne vorherige Genehmigung von MicroProse Software, Inc. ganz oder teilweise kopieren, fotokopieren, übertragen, übersetzen oder es auf maschinenlesbare Form reduzieren. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen strafrechtlich verfolgt werden.

Begrenzte Garantie

Weder MICROPROSE SOFTWARE, INC., noch irgendein Händler oder Vertreiber können in bezug auf dieses Handbuch, die Disketten oder jegliche dazugehörigen Gegenstände, sowie für deren Qualität, Spielbarkeit, Verkäuflichkeit oder möglichen Gebrauch für einen bestimmten Zweck, irgendeine Garantie (ausdrücklicher oder implizierter Natur) übernehmen. Es ist die alleinige Verantwortung des Käufers, die Eignung dieses Produkts, für welche Zwecke auch immer, sicherzustellen. Einige Staaten gestatten keine Beschränkungen implizierter Garantieleistungen oder besitzen unterschiedliche Geltungsfristen. Der obige Text mag daher für Ihren Fall nicht zutreffen.

Als Vorbedingung für die unten genannten Garantiebestimmungen und zum Zweck der Identifikation muß der ursprüngliche Käufer innerhalb von 30 Tagen nach dem Kauf die dem Produkt beigefügte Registrier-/Garantiekarte ausfüllen und an die folgende Adresse zurückschicken: MicroProse Software, Inc., 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, Maryland 21030, USA. MicroProse Software, Inc. garantiert dem ursprünglichen Käufer weiterhin, daß dieses Produkt für einen Zeitraum von 90 Tagen fehlerfrei ist. Sollte innerhalb der ersten 90 Tage nach dem Kauf ein Defekt des Produkts auftreten, so kann die betreffende Software an MicroProse Software, Inc. zurückgesendet werden und wird von uns gebührenfrei ersetzt. Sollten zu jeder anderen Zeit, nach Ablauf der 90 Tage, Fehler auftreten, so können Sie das fehlerhafte Produkt bei MicroProse Software gegen eine angemessene Bearbeitungsgebühr umtauschen lassen.

MicroProse Software, Inc. übernimmt in keinem Fall die Haftung für jegliche Form von direkter, indirekter oder zufälliger Beschädigung, die durch einen Fehler oder eine Auslassung im Begleitbuch entstanden oder auf Fehler in anderen damit in Beziehung stehenden Gegenständen und Vorgängen zurückzuführen ist. MicroProse Software, Inc. lehnt weiterhin jegliche Verantwortung für Unterbrechung bestimmter Dienstleistungen, Geschäftsverluste bzw. -rückgänge oder andere Folgeschäden ab, die aus den oben beschriebenen Fällen resultieren. Einige Staaten lassen keine Beschränkungen oder Ausschlüsse der Haftbarkeit für Zufalls- oder Folgeschäden zu. Der obige Text mag daher in Ihrem Fall nicht zutreffen.

Mit dieser Garantie erhalten Sie besondere Verbaucherrechte. Sie mögen außerdem andere Rechte besitzen, die von Staat zu Staat unterschiedlich sind.

WICHTIG: Die obige Garantie verliert ihre Geltung, wenn Sie auf irgendeine unerlaubte Weise versucht haben, das Produkt zu verändern oder zu vervielfältigen, oder wenn das Produkt durch einen Unfall oder falsche Behandlung beschädigt wurde.

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD GB
Tel: +44 (0)666 504326

83M 0592